免责声明

杂志信息：

名称：掌机王 SP VOL.179

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2012年5月14日

页数：212页

不懂得珍惜的人很可悲。


THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.179
专题企划
精神抖擞的ACT精灵
“《雷曼》系列”漫谈
研究中心
忍者龙剑传Σ加强版
PSV
特快专递
口袋妖怪+信长之野望
NDS
妖精的尾巴 杰尔夫觉醒
PSP
心跳回忆 女生版 珍藏版 第三个故事
PSP
攻略透解
光明之刃
PSP
潜龙谍影 食蛇者3D
3DS
新·光之神话 帕尔蒂娜之镜
3DS
黑豹2 如龙 阿修罗篇
PSP
赠品
《新·光之神话》卡片

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王Sp 幸运大抽奖

参与方式：只要在2012年4月19日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第181辑上公布，敬请关注。

大奖



幸运奖







《掌机王SP》第177辑中奖名单



中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931—4867606，Email：pgking@263.net

大奖 6名



手柄、外接电源



广州市	梁子健
湖州市	宋国威
上海市	袁智玮
北京市	张剑
沈阳市	周亦星
南通市	朱鑫嘉

幸运奖 6名

北通掌机周边



玉林市	车扬帆
广汉市	卢诚
巢湖市	卢伟江
盐城市	万涛
上海市	王荀
上海市	王志豪

《掌机王SP》第177辑 DVD问答—中奖名单

汕头市	林少忠
丹东市	隋欣
茂名市	严百钧

答案：C



注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931—4867606或发Email至pgking@263.net查询。

本辑特别关注







卷首语

进入四月份，阔别许久（？）的小假期便又要来了，除了清明节接下来还有五·一值得期待。一个寒假、春节假还没休够的各位，准备好心情和游戏、动漫、出游等等计划，一起来迎接假期吧！说起来这辑刊登几篇攻略特快都相当给力，都够陪伴各位好长一段游戏时间了；前线也带来诸多值得期待的好消息；而专题企划的主题则是《雷曼》——没错，纸鸢同学在上辑负责了PSV的《雷曼》后便一发不可收拾，虽然刚才联机的是《FIFA》；而作为口味比较杂的玩家，我个人对游戏一品轩、三次元空间等栏目介绍的二线游戏也相当有兴趣，各位攻略大作的同时也不妨体验下——其实作为掌机玩家，我也经常感慨：有这么多的游戏随身相伴，真好。

马修

专题企划

P 033

对掌机这[illegible]奥，再不济也应该是蓝色刺猬索尼克，怎么样也想不起“雷曼”这个名字。不过进入新的掌机时代后，PSV和3DS上的《雷曼 起源》也许会让很多人对这个手脚和身体分离的ACT小精灵刮目相看。这次的“专题企划”中，大家就来了解一下在欧美也算知名ACT的“《雷曼》系列”吧。

精神抖擞的ACT精灵
——“《雷曼》系列”漫谈



封面用图：新·光之神话
帕尔蒂娜之镜
封面设计：咕噜

口袋光环 VOL.179
http://www.tudou.com/programs/view/8WPlhudghC4/
密码：zjw0316

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。E-mail投稿邮箱：pgking@263.net。

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A·AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S·RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
NDSi	Nintendo DSi，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品
3DS	Nintendo 3DS，Nintendo公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品

CONTENTS 目录

文 雷伊

掌机情报站

事件 EVENT

PSV等4项SCE产品荣获红点设计奖





SCE宣布，旗下的新型携带主机PSV，在国际知名的设计大奖德国红点设计奖中，以其革新的产品设计获得好评，最终荣获“红点设计奖 产品设计奖2012”的殊荣。SCE旗下其他三件产品同样获得了该奖项，它们分别是PS3专用无线头戴式耳麦、PS3专用无线键盘、以及3D显示器。

红点设计奖每年在德国Nordhein Westfalen设计中心举办，分为产品设计奖、传播设计奖以及设计概念奖三大奖项，是目前世界上首屈一指的大型专业设计大奖，素以评选严格标准著称。今年的大奖有来自全球58个国家和地区的4500多件产品参与角逐，30名国际专家进行审查，以PSV为首的4项SCE产品能够获得产品设计奖实属不易。对此，SCEJ董事兼集团CEO安德鲁·豪斯表示：“SCE的产品能够获得来自全球各地设计专家的认可是一件非常光荣的事情。自具有革新性游戏方式的究极携带娱乐终端系统PSV发售以来，得到了全球大量玩家的积极反响。此次能够获得红点设计奖，我们相信PSV今后能够获得更多用户的支持。”SCE方面也承诺，今后还会继续追求能够展现PlayStation品牌独特魅力的产品设计，开发出更多产品和服务。



3月16日

Spike宣布预定于4月26日发售的PSP原创RPG《神孕 请为我生孩子吧！》（CONCEPTION 俺の子供を产んでくれ！）的片头以及片尾曲演唱歌手。游戏的片头曲将由Nano演唱，名为《Destiny 12回目の奇迹》；片尾曲将由marina演唱，曲名为《Birth 悠久の巡り星》。在游戏的预约特典迷你OST中，除了将收录这两首歌曲的精简版之外，还将收录7首游戏中的乐曲。本作的音乐由知名音乐人甲田雅人担当，甲田先前曾因负责过“《怪物猎人》系列”、“《鬼泣》系列”的音乐而为玩家熟知。



3月17日

EnterBrain宣布其官方购物网站ebten的《火焰之纹章 觉醒》独家限定特典。如果在ebten预约游戏，可以额外获得两款一套的游戏主题屏幕擦拭布。屏幕擦拭布一共有两种图案。其中一款印有本作的主人公库洛姆以及与系列人气主角、在本作中被成为古之英雄王马尔斯同名的谜之剑士；另外一款则以克罗姆的妹妹莉兹为图案。该屏幕擦拭布大小为20cm×20cm，以微纤维制作，能够擦除普通毛巾无法擦去的微型污渍，再加上非常精美的图案，可谓既有收藏性又有实用性。





事件 EVENT

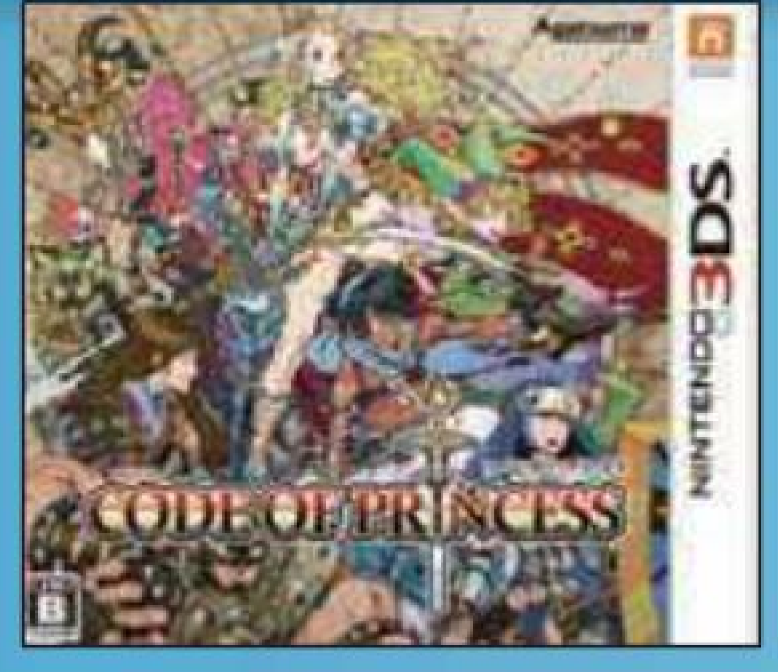
SCEJ进行人事架构变动

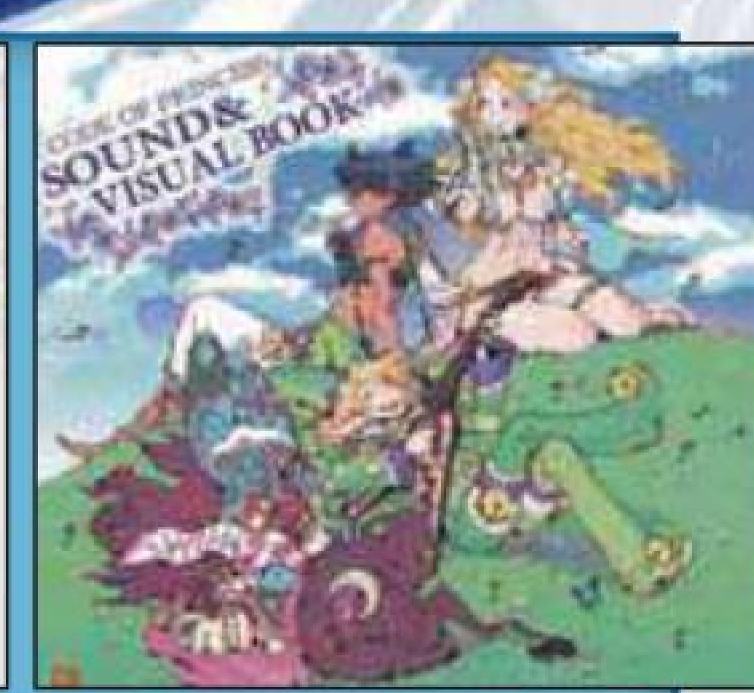
3月27日，SCE公布了公司内部的人事、组织架构变更的申明，此次变动主要针对SCEJ。组织架构方面，商务战略部从原本佐佐木EVP（执行副总裁）的管辖领域脱离，归总裁河野弘直接管辖。此外公司决定新增两个部门，新设第一方发行部，主要从事发行以及开发者关系业务，由佐竹聪担任部长；新设在线服务部，主要负责销售以及市场沟通方面的工作，由完户匡省担任部长。

人事方面，任命原发行关系部部长植田浩为SVP（高级副总裁），主要负责PSV相关的业务；任命原SVP（负责市场）及川克己为SVP（主要负责在线服务）兼市场部部长；任命高桥康郎为营业部部长；任命桂山孝一郎为客户关系部部长。SCE并未就此次人事架构变动的目的进行进一步阐述。

3月19日

Agatsuma的3DS原创动作RPG《公主代码》自公布以来就受到了不少玩家的期待，更被不少玩家喻为传承了当年A·RPG名作《守护英雄》神韵的精神续作。在游戏发售前一个月，厂商公布了游戏的正式封面以及预约特典的封面用图。游戏封面以及特典“音乐&设定集”封面，均采用了本作的画师——因绘制《街头霸王》、《龙战士》等知名作品而为玩家熟知的日本女插画家西村绢所绘制的原创用图，看上去风格清新却又不失华丽，相信会令喜欢这款作品的玩家爱不释手。





3月21日

NBGI宣布PSP游戏《美食的俘虏 美食生存者2》的发售日及特典。游戏将于今年7月5日发售，售价为5230日元，PSN下载版与UMD版售价相同。游戏将附带四大豪华特典，其中两个为原创的主题卡片、另外两个特典分别是主题贴纸以及双面印制的封面。《美食的俘虏 美食生存者》是根据目前日本超人气动漫《美食的俘虏》改编的PSP动作游戏系列，前作是原作首度游戏化，创下了接近20万套的优异销售成绩，此次发售的第二作将在游戏内容上再度升级，并加入新角色。



3月22日

5pb.宣布去年9月在PS3/Xbox 360平台推出的AVG作品《Dunamis15》将移植PSP，具体发售时间未定。游戏的舞台设定在远离东京的孤岛上，在这里过着学园生活的学生们，为了追求希望和真相展开了一场生存游戏。玩家的目的，是在周而复始的时间中寻找出通往真相之路。根据玩家每个章节所选择的主人公不同，剧情也会发生变化。相比家用机版原作，此次的PSP版追加了两个新剧本，其一讲述的是作为剧情关键的“11年前”的事情，另外一个新剧本讲述的则是游戏角色陆七生和栎井夏来之间的故事。



3月24日

原定3月底在美国发售的PSV新作《寂静岭 记忆之书》，在发售前三天紧急宣布延期，Konami方便并未给出延期的具体原因，也没有宣布新的发售时间，只是模糊地表示请等候官方正式公布。事实上这并不是本作第一次延期，游戏原定今年2月份发售，之后宣布延期到3月27日，结果现在又得让期待它的玩家继续等下去了。《寂静岭 记忆之书》是系列的一款外传作品，游戏一改以往的恐怖朦胧的视觉效果，改为俯视视角来表现画面，并且支持4人联机对战，对于系列粉丝来说是一款非常新鲜的作品。

《圣人协奏曲 陨星之献诗》将推出“FAMI通豪华版”


▲由本作的画师ntny绘制的原创海报单色草图，所要传达的概念是玩家与女主角伊恩之间的交流。当然，成品是彩色的。

Gust参入PSV阵营的首部作品《圣人协奏曲 陨星之献诗》（シェルノサージュ 失われた星へ捧ぐ诗）将于今年4月26日发售，厂商在推出普通版之余，也决定在同日发售名为Agent Pack的豪华限定版。不仅如此，日本EnterBrain也会在此基础上再推出两款“FAMI通豪华版”，追加原创赠品为一张海报以及三张明信片，售价方面分别为普通“FAMI通豪华版”6840日元、Agent Pack“FAMI通豪华版”8940日元，相比Gust官方的普通版和Agent Pack限定版贵了1800日元，对于玩家来说相当于以这个额外的价格购入了一张海报及三张明信片，是否划算就由玩家自己推敲了。当然，按照惯例这两款“FAMI通豪华版”只能在EnterBrain的独家购物网站ebten在线购买。


■Gust官方发售的Agent Pack的内容，除完整版游戏之外还包括伊恩声音记录光盘一张、次元转换贴纸一套（可用来装饰PSV主机）、Genomirai最重要机密文书一份。

3月27日



去年的超人气动画《我们还未知道那天看到的花朵的名字》（あの日见た花の名前を仆达はまだ知らない）在放映一年之后，终于宣布了粉丝们期待已久的游戏化计划。游戏版的类型为文字类AVG，内容方面则将在动画原作故事的基础上追加新剧情，以让熟知原作剧情的粉丝也能在游戏中玩出新鲜感。当然，大获好评并被争相传唱的动画版片尾曲《Secret Base 君がくれたもの》也将收录在游戏中作为片尾曲登场。PSP版的本作将由Guyzware制作、5pb.负责发行，发售时期暂定于今年夏季。

3月28日



迪斯尼在Wii平台推出的独占大作《史诗米奇》在宣布2代全家用机平台化后，又宣布了3DS版新作的制作计划，不过游戏并非初代的移植版本。3DS版《史诗米奇》全名为《史诗米奇 幻影之力》（Disney Epic Mickey: The Power of Illusion），与Wii版精美的3D画面、全方位玩法不同的是，3DS版采用的是2D点阵画面，是一款传统的2D横版游戏，不过系列具有代表性的操作画笔功能在游戏中得以保留。3DS版《史诗米奇 幻影之力》由DreamRift负责制作，迪斯尼进行发行，具体推出时间目前仍未具体公布。

3月28日



日本老牌AVG+SLG游戏系列《东京魔人学园》中的三部PS版作品《东京魔人学园剑风帖》、《东京魔人学园胧绮谭》以及《东京魔人学园外法帖》，以官方模拟器PS Archive的形式于本日登陆PS Store供玩家下载，玩家下载后可在PS3以及PSP主机上进行游戏，由于PSV目前不支持PS Archive功能，因此玩家无法在PSV主机上体验这三款经典游戏。“《东京魔人学园》系列”由当年的Asmik Ace制作发行，其最具代表性的玩法就是玩家在与角色交流时可以输入自己的心情，以此来调整对方的好感度。

软件 SOFTWARE

《梦幻之星在线2》详情公布，手机版全新公开

3月26日，SEGA召开了人气网游《梦幻之星在线2》（以下简称《PSO2）》的第二次媒体会议（メディアブリ-フィング2nd）。在会议中，SEGA进一步公开了游戏的详细情报，并且首次对外宣布将会推出游戏的智能手机版本。如此一来，《PSO2》的平台就涵盖了PC、PSV以及智能手机三大平台，可谓声势浩大。这三个平台的版本都是各自独立的游戏，即玩家单独只玩一个平台的版本也可以体验到充分的乐趣，但是如果同时持有这些设备并玩遍三个版本，那么就能够更为深入地挖掘出游戏的乐趣。在发售时间方面，PC版最早，今年初夏就会上线，而智能手机版和PSV版则分别要等到今年冬季和明年春季。



▲PC版画面。



▲PSV版画面。



▲智能手机版画面。

在这三个平台的版本中，PC版被定位为主平台，这主要是从长久运营的角度出发的，PC不会像另外两个平台一样存在终端的更迭性。此外，PC版游戏升级更新以及交互的便捷性也是厂商将其选择为主平台的原因。游戏对PC的基本配置要求不会很高，这也是为了让更多玩家能够来体验这款游戏。

PSV版是另一个主平台。该版本的数据和PC版是共通的，这也就意味着玩家可以在家玩PC版，在户外玩PSV版。当初PS2版的《梦幻之星 宇宙》并未能够实现大规模的系统更新和升级，但这个情况不会在PSV上继续发生。此外，PSV版的玩家数据也是保存在服务器上的，同样是一款在线专用游戏，因此可以有效防止玩家的修改行为。

全新公布的智能手机版是作为副平台存在的。这里指的智能手机平台，具体来说是苹果的iOS系统终端（iPhone、iPad、iPod Touch）、以及google的Android系统终端，这也是当今最为主流的两大智能手机平台，微软的Windows Phone则因为目前影响力较低暂时没有推出对应其版本的打算。游戏的玩家数据和世界观是与其他两个平台的版本共通的，不过在操作方面会由于智能手机终端的特性而进行简化，但另外两个版本中的敌人和武器都是会在智能手机版中出现的。玩家可以在智能手机版中浏览玩家数据、收发邮件、邀请好友的角色作为同伴一起冒险，会有更丰富的社交游戏的元素包含在内。

另外，厂商还明确表示，所有机种版本的《PSO2》都将免费提供游戏下载、并且无月费要求，采用的是基本游戏免费、道具收费的运营方式。制作人酒井智史先生表示，即使不在游戏中消费，玩家的职业等级也是没有限制的，收费道具的目的只是为了让没有时间的人能够更有效率地进行游戏，游戏中并不会直接出售高性能武器这样破坏平衡性的东西。酒井先生承诺，与根本的游戏乐趣相关的部分是不会收费的。

3月 29日

Acquire宣布PSV原创音乐策略游戏《奥伽韵律》（orgarhythm），游戏将于今年夏季推出，售价3990日元。本作将由平井武史自己设立的工作室Neilo开发。平井武史之前曾担任《莎木》的主程，并担任过《太空频道5 Part2》技术导演，是一位相当资深的技术人员，2010年9月独自成立工作室Neilo。游戏将战略性的战斗元素与音乐融为一体，风格比较特别。用平井先生自己的话来说，周围对这款游戏的看法两极分化非常严重，游戏内容本身也比较晦涩，注定是一款小众游戏，不过平井希望能够引起同道中人的共鸣。





——从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。



网络救世主

前几日听说世嘉公布了《梦幻之星在线2》的PSV/iOS跨平台作品，十几年前从DC版《PSO》开始接触网游的笔者隐隐得意了一番，同时也有些意外——上辑刚在专栏中提到的PSV/iOS跨平台构想这么快就被世嘉实现，不得不为其麻利的动作赞叹一番。

《PSO2》是一个令人欣慰的商业尝试，不仅通过掌机跨平台摊薄平均开发成本，更决定引入免费网游的经营模式，虽说此种模式已成当今PC网游的标准，但在掌上游戏市场，尤其是在抠门的日本游戏业里显得更加难能可贵。

日本正在成为全球游戏价格最高、性价比最低的国家之一，一个成本低廉的宅游戏动辄七八千日元，一套DLC服装要卖五六百日元。相比之下，被西方世界耻笑了好几年的“黄金马甲”都算是良心价了。某些日厂的“骗钱”伎俩之低级与恶劣令人发指，对铁杆死忠们钱包的肆意掠夺已经到了失去廉耻的地步。而这种饮鸩止渴的行为一直在伤害日本的整个行业，导致日式游戏越来越小众向、核心向，极少数的铁杆玩家支撑着日本游戏业，当这些玩家逐渐流失，产业规模也随之不断缩小。直到《怪盗ROYAL》的爆红让一些厂商看到了重新扩张游戏人口的希望，免费运营、薄利多销的新经营模式受到了更高的重视程度。

Square Enix、NBGI、世嘉等都有规模不小的手机游戏业务，在手机和社交网络平台上，他们都在积极探索免费、大范围用户的经营模式。但在传统主机游戏领域，他们还不敢迈出步子。《山脊赛车》PSV版是NBGI通过DLC降低软件售价的一次尝试，问题是该作售价对于掌机游戏而言并不低，而内容却少到与DEMO无异，于是获得“DLC赛车”之雅号。“在PSV上免费提供游戏”对多数日厂来说是无法想象的，免费游戏的前提是要有庞大的用户基数，而PSV全球用户不过一百多万。世嘉为何敢于向如此小众的平台提供免费网游?

世嘉说“《梦幻之星 携带版》系列”的成功是《PSO2》登陆PSV的理由。以前两作的销量，加上本作免费提供，50万以上的用户数量并非难事，而世嘉对三大平台的用户总数预期仅为100万。PSV或许能成为三大平台中的主力版本。由于《怪物猎人》的缺席，《PSO2》将成为PSV同类游戏玩家的惟一选择，这些玩家大多是PSP狩猎热潮的过来人，忠诚度较高。根据网游业的经验，此类玩家在免费网游中的花费不仅远高于传统单机零售游戏，更将高于月费制网游。当前世嘉需要解决的问题是为PSV网游设计线下与线上模式的完美衔接机制，3G版用户毕竟占少数，PSV玩家仍然需要PSP时代的面连乐趣，也需要在户外时偶尔地线下单人游戏。

开发成本高、用户基数少、游戏售价低于家用机……这是第三方对PSV游戏缺乏兴致的三大主因。《PSO2》的免费网游策略可同时解决三大问题，通过跨平台分摊开发成本，提高总用户数，并以免费提供最大限度地吸引PSV用户，同时摆脱了传统定价机制的约束。PC与PSV版的帐号共用可促进PC版玩家购买PSV，核心玩家需要随时随地与网友并肩作战，而iOS版难以满足这种动作性较强的网游，PSV版才是最佳选择。

每一部主机都需要一个充分发挥其硬件特性的游戏，引领市场潮流。PSP等到了画面、操作与无线通信功能都与之完美配合的《MHP》，而PSV的优势是更好的操作、准高清的画面与无线网络。也许PSV的救世主不再是《MHP》，而是类似于《PSO2》的动作型网游。

本栏目文章仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。



Darkbaby 真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

失意的神作

“你一定要耐心玩上数十乃至上百小时，才能够发现这款游戏的真正乐趣！”

许多自命资深的老玩家常喜欢用以上的言论来粉饰一些诘屈晦涩的所谓冷门名作，笔者对此曾经非常反感。个人以为真正伟大的游戏应该是能迅速让玩家难以自拔的，诸如《FF Ⅶ》或《超级马里奥64》这样的不朽经典。如果一款游戏需要让玩家被动地花上大量宝贵时间才能感悟乐趣，而不是主动性的展现自身魅力，岂非滑天下之大稽？

感悟《新·光之神话》的游戏真髓虽然无需数十小时，不过这款游戏的确算不上是能够让人一见倾心的作品，笔者事前曾经反复浏览视频也未能搞明白其真正的卖点，临到发售前夜依然纠结是否购入，直到国内外媒体乃至身边玩友几乎一边倒地叫好方才坚定了信念。

《新·光之神话》初上手的感觉真的不太理想，复杂的操作颇为逆天，尤其3D滑杆的三段移动模式如果不熟悉的话很容易误操作。经过了数小时后才渐入佳境，逐步领略到真正让人手心出汗的紧张爽快感（尤其是Wi-Fi对战模式）。总体来说樱井政博领衔的制作组成功开发了一款伟大的游戏，但却算不上是一款伟大的携带游戏，《新·光之神话》的最初体验过程感觉很累，真正的携带王道或许应该是像《超级马里奥3D大陆》那样可以倚着枕头放轻松地玩着。虽然任天堂非常“大方”地随游戏附送了一个塑料支架，以随身便携而标榜的掌机居然需要这样的附件，本身便是一种讽刺吧！

“岩田社长让我协助开发一款据说和任天堂社运攸关的游戏……”

遥想当年《新·光之神话》作为谜之开发计划启动之初，樱井政博以上的访谈发言吊足了广大玩家的胃口。从游戏中处处在体现出的精雕细琢，再看看全球范围的宣传造势规模，惟有“不惜血本”这四个字才足以形容任天堂对于《新·光之神话》这个品牌的着力程度。作为该游戏卖点的武器刷刷刷和联网对战的要素很容易让人联想到另外一款时下大红大紫的超大作系列，虽然主题迥异，然则两者表达的游戏乐趣却有异曲同工之妙。在下不禁对于任天堂的“孤心苦诣”深表理解，该社显然深知在市场日益扩大的今天，光依靠原有《马里奥》和《口袋妖怪》这两个游戏体系已经无法覆盖所有的玩家层，必须尽快打造出对应年龄层更高的超级王牌才能避免出现战略死角。《新·光之神话》显然是怀着超越Capcom“《怪物猎人》系列”的野心进行创作的，但为了避免和《怪物猎人》发生不必要的正面冲突，任天堂在游戏题材的选择上也煞费苦心，事实上《新·光之神话》的飞行空战类模式并非为大众所普遍接受，成功之路原本就相当艰巨。

以《新·光之神话》发售一个月前在日本本土的预约状况来看，几乎完全可以判断为“波澜不惊”，市场的反应非常冷淡。直到3月初任天堂网络发布会中樱井政博亲身演示解说后，其预约才有了根本性的改观。若非任天堂强大的市场宣传力，《新·光之神话》很可能会遭遇彻底失败。我们由此也不难发现玩家消费惰性的严重危害性。一些换汤不换药的所谓名作续篇始终不缺人捧场，锐意创新之作却难以脱颖而出，人们越来越倚赖熟悉的品牌和游戏类型而不愿意去体验新事物。《新·光之神话》目前在全球范围的销售状况只能算是中规中矩，显然与任天堂的期待尚相距甚远，在今时今日要打造一个超级热卖的大黑马，即便实力强大如任天堂者亦非易事，“《怪物猎人》系列”也是经历了前三作的不温不火后才突然爆发的。任天堂现在最大的问题在于开发效率，《新·光之神话》如果能够在今后形成口耳相传的长卖效应并及时跟进后续作品，这个品牌的未来完全可期。

笔止于此，忽然想到一个难以索解的悖论。

对于现在的任天堂来说，到底需要一个怎样的全新品牌呢？是类似《愤怒的小鸟》之类老少咸宜的轻度游戏，抑或是《新·光之神话》这种核心向的深度作品。事实上即便“《新·光之神话》系列”未来能够取得足以匹敌《怪物猎人》的商业成功，也难以真正改变任天堂已然日暮西山的社运！



栏目主持
酷洛洛

如今微博的影响力越渐扩大，就连一些日本制作人和厂商开始写国内的微博，例如“街霸”制作人小野义德在腾讯开博、PlayStation的新浪微博等，不知道什么时候下面这些制作人也能够在开个用户在国内微博呢？好了，看看本辑的内容吧。



藤岛康介

日本著名画师，“《樱花大战》系列”、“《传说》系列”的角色设计。

专业人士、专业素体

我的《新・深爱》总算送到了！

2月17日



之前买的绘画用素体模型送到了。真厉害，身体的关节设计也十分有趣，就连脸部也是可动的。



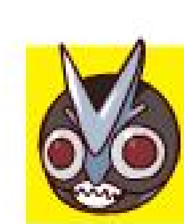
还可以做到这种姿势。

这种姿势，真想给他盖个头发。



怎么说也是一个2万5千日元（折合人民币约2000元）的好东西呀。

2月26日



话说连藤岛大师也逃不过《新・深爱》的“魔掌”呀……



小岛秀夫

Konami副社长，“《潜龙谍影》系列”监督

美国航空宇宙博物馆之旅

我在美国航空宇宙博物馆，这个就是传说中的“月之石”？

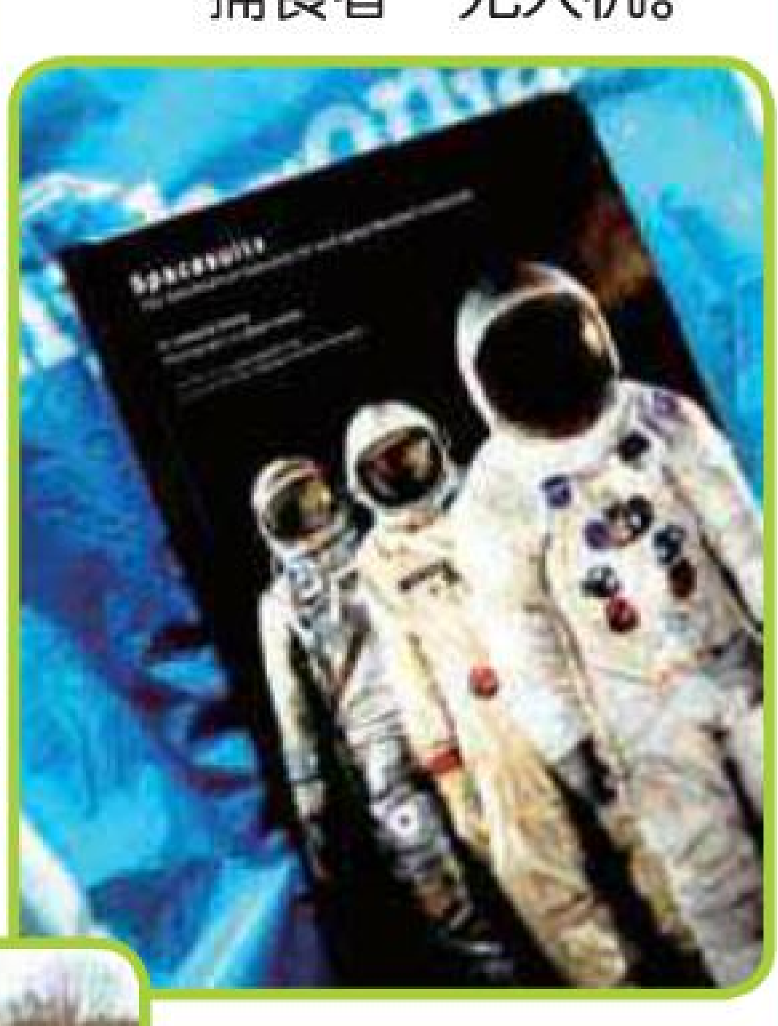


1975年“阿波罗联盟测试计划”中的阿波罗号-苏俄联合号。

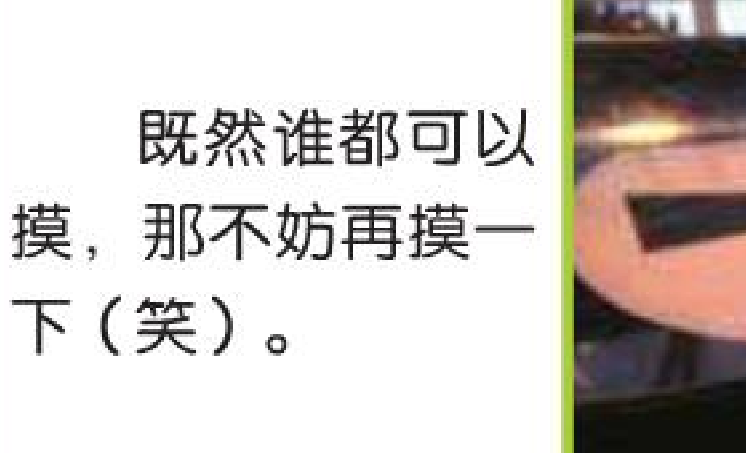




“捕食者”无人机。



买了本有关宇航服的书籍。



这里是美国阿灵顿国家公墓。



既然谁都可以摸，那不妨再摸一下（笑）。



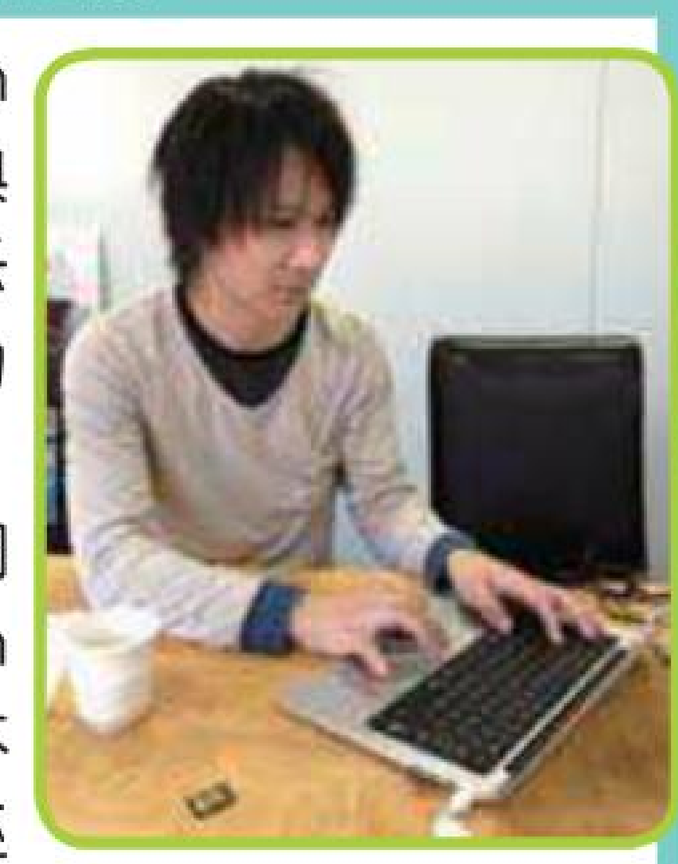
难不成小岛打算把下一款《MGS》的舞台搬上太空（笑）。



樱井政博

著名游戏制作人，代表作有“《星之卡比》系列”、“《任天堂全明星大乱斗》系列”、正制作3DS《新·光之神话 帕尔蒂娜之镜》

《新·光之神话》宣传中



现在Procyon Studio的光田康典（著名游戏音乐制作人），正在为《新·光之神话》的音乐集进行调整，说到Procyon Studio，除了负责本作的配乐之外，还负责游戏的效果音以及语音的后期工作。

3月15日



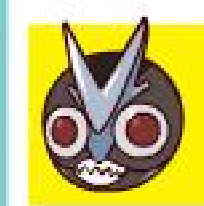
从任天堂欧洲分部收到了《新·光之神话》的欧版AR卡。欧版卡特点在于其名称栏包括5种欧洲个国家语言，因此卡片尺寸也稍微大一点。

3月20日



终于要发售了，玩之！

2月23日



留意本辑的《新·光之神话》攻略哦~



神谷英树

《鬼泣》、《大神》之父亲，现任白金工作室制作人

“中分”的神谷



以前的照片。

2月23日



想不到以前神谷是个中分帅哥呀（笑）。

栏目主持：胧月

掌机销量榜TOP10

PORTABLE GAME SALES RANKING

占据榜单大约4个月之久的3DS“三柱神”的气势终于开始消退，《3D大陆》退出前十名，不过《MH3G》倒是稳住了自己的前五位置。软件销量榜的首位基本在意料之中，而包装华丽的《光明之刃》也算闯出了自己的一片天地，让其他卖萌卖肉游戏羡慕得牙根痒。至于硬件销量一块，春风得意的3DS完全无需担心，PSV还勉强守着五位数，照这样下去，平井一夫提出的“卖得不比PSP差”的目标真的能实现？我表示严重十二万分的怀疑。

软件销量（日本）　2012年3月12日～3月18日

1 口袋妖怪+信长之野望

ポケモン＋（プラス）ノブナガの野望

■Pokemon■SLG■2012年3月17日■5800日元

NEW 本周销量 17万7928套 累计销量 17万7928套 NDS



《口袋妖怪》世界观和战国题材的融合之作，通关后还会开启众多登场武将的个人篇章。主角和众多战国名将为了阻止织田信长毁灭乱世大陆的野心，并肩战斗，共同成长。游戏类型为6对6的战棋游戏形式，地形、朝向等要素都引入战斗中。除了战略部分，收集和培养口袋妖怪以及武将也是游戏的乐趣所在。

2 光明之刃

シャイニング・ブレイド

■SEGA■RPG■2012年3月15日■6279日元

NEW 本周销量 11万8763套 累计销量 11万8763套 PSP

比起上一作来可谓是大幅度进化。即使除开Tony的人设看，本作的各方面素质也均可圈可点。流程紧凑，系统简洁明了，一点也没有拖沓和烦躁的感觉。如果不是难度略低以及剧情落入俗套外，可以算是视听享受级别的游戏。希望“《光明》系列”能从此挽回往日的辉煌。

3 魔法少女小圆 携带版

魔法少女まどか☆マギカ ポ-タブル

■NBGI■RPG■2012年3月15日■6480日元

NEW 本周销量 7万2526套 累计销量 7万2526套 PSP

4 心跳回忆 女生版 珍藏版 第三个故事

ときめきメモリアル Girl's Side Premium ～3rd Story～

■Konami■AVG■2012年3月15日■6090日元

NEW 本周销量 2万6705套 累计销量 2万6705套 PSP

5 怪物猎人3 G

モンスタ-ハンタ-3（トライ）G

■Capcom■ACT■2011年12月10日■5800日元

— 本周销量 1万8750套 累计销量 126万5143套 3DS

6 遗忘 后日谈

アムネシア レイタ-

■Idea Factory■AVG■2012年3月15日■6090日元

NEW 本周销量 1万7252套 累计销量 1万7252套 PSP

7 马里奥与索尼克 伦敦奥运会

マリオ&ソニック AT ロンドンオリンピック

■SEGA■SPG■2012年3月1日■4800日元

↓ 本周销量 1万7048套 累计销量 8万9642套 3DS

8 与女孩子在密室中的话可能会……

女の子と密室にいたら○○しちゃうかもしれない

■D3 Publisher■AVG■2012年3月15日■6090日元

NEW 本周销量 1万6234套 累计销量 1万6234套 3DS

9 马里奥赛车7

マリオカ-ト7

■Nintendo■RAC■2011年12月1日■4800日元

↓ 本周销量 1万4871套 累计销量 159万319套 3DS

10 初音未来与未来之星 未来计划

初音ミク アンド フュ-チャ- スタ-ズ プロジェクト ミライ

■SEGA■MUG■2012年3月8日■6090日元

NEW 本周销量 1万4404套 累计销量 10万3141套 3DS

硬件销量（日本）　2012年3月12日～3月18日

机种	周间销量	2012年销量
3DS	6万3746台	121万1509台
PSV	1万1171台	20万5990台
NDSi	655台	1万2721台
PSP	1万7721台	29万8676台

3DS累计销量：534万7248台

PSV累计销量：60万8784台

NDS+NDSL+NDSi累计销量：3284万8223台

PSP+PSP go累计销量：1853万5784台

栏目主持：胧月



《新·光之神话 帕尔蒂娜之镜》是近期掌机平台上最受关注的作品，其成品素质也的确对得起事前的宣传，获得了28分的高分。《光明之刃》在系统和音乐上均相比以往出彩不少，也是值得尝试的作品。《黑豹2》在可玩性上相比前作有一定进步，不过总体而言还是较为墨守成规，与黄金珍藏仅有一分之差。

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

新·光之神话 帕尔蒂娜之镜



FC时代名作《光之神话》闪亮回归，经典的故事将以全新的面貌和模式迎来再续。新增的联网对战模式可以与世界各地的朋友一较高下。

乌冬 作为去年E3上重点宣传的名作之后，本作素质也的确无愧于国内外的一致好评。画面可以说是目前3DS游戏的顶级水平，再加上3DS的裸眼3D机能，使得游戏表现力更上一层楼。看着屏幕中扑面而来的子弹、激光和张牙舞爪的怪物，让人不禁赞叹“这才是真正的3D游戏！”不过，游戏中触摸屏操作的成分占据很大比重，对于习惯了手柄或键鼠操作的玩家来说会多少有些不适应，而且开启裸眼3D后视角频繁切换，也容易引起玩家的视觉疲劳。游戏中收集要素和成就系统也非常丰富，让追求完美的玩家玩得更加尽兴。





系统	★★★★★
画面	★★★★★
研究性	★★★★★

半夏 本作继承了任氏游戏一贯的高素质和耐玩性，9种武器的特点和手感截然不同，让玩家能够常玩常新，对自己水平有自信的玩家甚至可以追求“全武器制霸”。 **10**

酷洛洛 利用触摸屏瞄准操作的玩法类似于NDS的《银河战士 初猎》，而武器系统和大魄力的BOSS战则让人联想起“《MH》系列”。不过本作不支持多人联机挑战BOSS，缺少协力闯关的乐趣。



■新·光神话 パルテナの镜■卡片■Nintendo■ACT■2012年3月22日■1～6人■对应邂逅通信/无意识通信/3DS扩张滑杆

光明之刃



“《光明》系列”的人气角色齐聚一堂，一同演绎光明之力驱散黑暗、灵魂之诗拯救世界的壮烈史诗。玩家操控的主人公也要与各名角色结下深刻的羁绊。

白菜 人设一如既往出自Tony之手，仅凭这一点就可以吸引不少FANS买账了。本作的画面华丽，音乐制作水准也很高，几名歌姬角色的个人单曲均委婉动听，让玩家在攻关过程中始终能保持舒爽的心情。本作的系统虽然繁多，却丝毫不复杂。练成工房的工艺核心制造看似需要刷材料，但材料却不难获得，而且大部分可以直接在商店中购买。强化技能消耗的灵魂量虽说到后期也很高，但即使不满强化也足以对付流程中的所有敌人。战斗采用了《战场的女武神》的系统，但是难度骤减，完全不用练级也不用太注意走位，非常适合轻度玩家用来休闲。 **8**



战略性	★☆☆☆☆
画面	★★★★☆
音乐	★★★★★

苍穹 从《战场的女武神》借鉴来的系统似模似样，部位破坏等新要素也具有一定的可玩性。不过“同调”系统有些破坏平衡性，让本就不难的战斗更加轻松。



酷洛洛 不仅秉承前几作出色的画风和音乐，游戏的系统设计完成度非常高，要素多而不烦，尽可能让玩家简单地进行游戏。喜欢人设又追求游戏品质的同学们，可以不用担心“Tony咒印”了。 **8**

■シャイニング・ブレイド■UMD■SEGA■RPG■2012年3月15日■1人■无对应周边

心跳回忆 女生版 珍藏版 第三个故事



PSP 热血推荐

本作是NDS平台《心跳回忆 女生版 第三个故事》的移植版，焕然一新的画面，全新的故事，个性鲜明的新人物带给玩家不一样的心跳感觉。

半夏 游戏的主要流程和“《心跳回忆》系列”一致，玩过前作的玩家可以轻松上手，但是由于缺少新手帮助对于初次接触的玩家来说会有点不之所措。游戏中的节假日、考试、学园祭等设定十分细致，让人仿佛真的在体验高中生活。PSP版的人物、背景、CG都经过全新的绘制，比前作效果上升一个台阶，使老玩家也能感到惊喜。引入全新的Live2D系统，在对话过程中能看到人物的动作表情变化，使人物变得生动立体。丰富的多重路线和结局让人有反复游戏的欲望，五花八门的服饰、道具也让人忍不住收集。和角色进行接触模式时会有令人十分心动的对话和剧情，心跳值满载。 **9**



总分 **24**

画面	★★★★☆
耐玩度	★★★☆☆
心跳值	★★★★★



白菜 人物结局路线丰富，但整体过程变化不大，和NDS版相比只添加了一个全新的角色让人意犹未尽。新添加的天使/小恶魔系统初期并不十分明显，想要玩出来颇费一番功夫。 **8**

胧月 没有了触摸之后，换衣服、接近模式等等操作都变得有些繁琐，大接近模式中触摸男主角也变得不那么直观了，不能一次攻略多个男主角，需要反复进行游戏，对休闲玩家来说不太友好。 **7**

■ときめきメモリアルGirl's Side Premium ~3rd Story~■UMD■Konami■AVG■2012年3月15日■1人■无对应周边

黑豹2 如龙 阿修罗篇



PSP 热血推荐

故事从龙也回到了阔别一年之久的神室町说起，熟悉的神室町在一年内发生了变化，而全新的危机正等着龙也来化解。

阿鲁 游戏的各种系统均沿用自前作，体验过前作的玩家可以轻松上手。本作的剧情非常丰厚，动辄数分钟乃至十来分钟的剧情动画可谓非常厚道，水墨风格的画面表现力十足，特别是打斗时拳拳到肉的感觉让人大呼爽快。不过一周目不能跳过剧情这一点不够人性化，虽然可以两倍速播放，但依旧要花费不少时间。游戏的自由度依旧很高，完善的指向系统让不懂日文的玩家也能顺利完成主线和支线任务，在路上撞到某些人后会遭到追打让游戏真实感大增，不过大光头（路人）拥有2级刚腕的究极战斗风格，前期可千万别撞到他们（笑）。 **8**



总分 **26**

丰富度	★★★★★
剧情	★★★★☆
创新	★★★☆☆

胧月 场景比前作扩充一倍，支线任务更为丰富了，同时也保持了掌机版《如龙》的紧凑节奏。角色的养成系统得到大幅进化，极具黏性和可玩性，整体算得上进步。 **9**

乌冬 加入了我流和双人奥义后令战斗的爽快度大增，但另一方面又加快了主人公的负伤速度和被闪避后的风险，使得游戏也不失难度。个人最欣赏的功能是地图上的目的地标记系统，省去很多麻烦。 **9**

■クロヒョウ2 龙が如く 阿修罗篇■UMD■SEGA■A・AVG■2012年3月22日■1~4人■无对应周边

口袋妖怪+信长之野望



NDS 热血推荐

将《口袋妖怪》的世界观与战国乱世融合，众多人气战国武将和口袋妖怪以历史模拟游戏的形式展开了特别的统一乱世的战斗。

马修 两大题材的融合虽然听起来难以想象，但实际游戏中并无丝毫的违和感。重新绘制的口袋妖怪以及《战国无双》风格的武将让本作玩起来非常清新，全方位视角的3D战斗画面、地形和站位的影响，加上敌方精灵在站位、抢夺道具、对属性相克的重视等方面的表现，都让本作的战略性颇高。大量武将以及与之拥有最高连携的精灵，以及二周目开启的战国武将个人篇章，配上系列让人欲罢不能的图鉴系统，也都充分保证了游戏时间。不过本作的试水意图仍然略显明显，相应地也有快捷键配置、最终站位朝向、地图音乐较少等方面的不足。 **8**



总分 **24**

耐玩度	★★★★★
难度	★★★★☆
华丽度	★★★★☆

乌冬 本作对《口袋》里的技能和属性搭配还原得很到位，武将和精灵的配合也很新颖。但游戏的主线流程稍短，且各城市训练场所种类较少，练级时会感觉重复性较高。 **8**

白菜 不愧是光荣擅长的SLG题材，游戏平衡性做得相当好。将口袋妖怪要素融入之后，非但没有不协调感，反倒还把个性丰富的口袋妖怪的魅力最大限度地发挥了出来。 **8**

■ポケモン+ノブナガの野望■卡片■Pokemon■SLG■2012年3月17日■1~2人■无对应周边

黄金眼 REVIEW
GOLDEN EYE IN-DEPTH



黄金眼评分 26 热血推荐 文 铭风

马里奥赛车7

マリオカート7

3DS ◆Nintendo◆RAC◆2011年12月1日◆日版
◆1～8人◆4800日元◆对应邂逅通信/无意识通信

游戏时间：50小时以上

竞速类的赛车游戏大都以真实的赛车外形、驾驶模拟等拟真要素为卖点，让玩家能够在游戏中享受到实际开车的快感。然而任天堂主机的《马里奥赛车》却一反其道，为游戏那卡通气息的风格加入诸多欢乐的对抗要素，为玩家带来不可自拔的联机乐趣。“《马车》系列”的多部作品皆取得了不错的销售成绩，而在3DS推出后，最新的《马里奥赛车7》也顺势和大家见面了。作为“《马车》系列”的最新作，游戏的玩法继承了系列的传统，操作简单却不失技巧性，同时在软硬件方面都大大改良，带来了诸多全新的创意和感受。

滑杆和方向盘，良好的操作选择

《马里奥赛车》在家用机和掌机上都有登场，且掌机版在游戏性上丝毫不逊色。系列的多种精髓，如起跑加速、牵引气流等赛车技巧都在掌机版上完美体现了。要说惟一让人不爽的，可能就是利用十字键和按键的组合来做出那游戏中的高级技巧——直线漂移了。虽然熟悉操作后漂移加速的使用并不算复杂，但在高强度的对战中连续使用漂移加速，对拇指的负荷还是比较大的，毕竟十字键有棱有角。然而对于3DS那升级了的硬件来说，这就完全不是问题了。3DS的滑杆让方向控制变得简单，普通的转向和车身微调都轻松了不少。至于那些需要频繁变换方向的高级技巧，一旦用滑杆来操作，也会觉得比以往轻松多了。

除了硬件上的提升带来的良好操作快感外，游戏也提供了多种操作方式。比如Wii版重点宣传的“遥控器模拟方向盘”——这种让玩家有真实开车感受的设定，也在本次3DS版的《马里奥赛车7》上登场。只要更改一下设

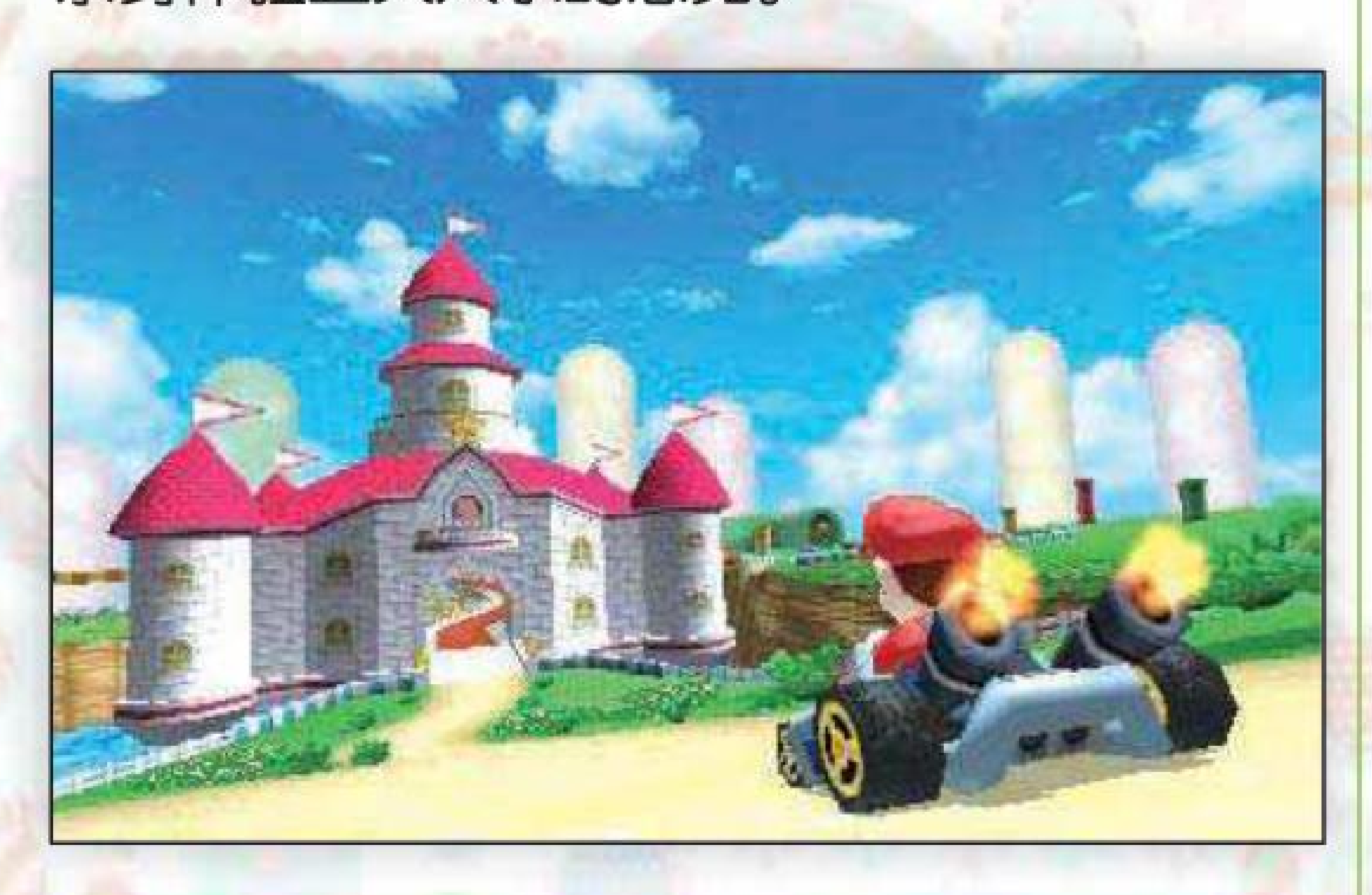


置，游戏的下屏就变成了模拟的方向盘，玩家也可以来体验真实赛车的快感了。玩厌了普通的操作，也可以利用这种方式来调剂一下。

上天入水，新赛道新感受

和系列的以往作品一样，《马里奥赛车7》中总共收录了32条赛道。其中有16条是以往作品的经典赛道，从GBA版到最新的Wii版，对其中的赛道都进行了挑选收录，而剩余的16条则为完全原创的新赛道。平台的升级让游戏画面有了很大提升，本作的原创赛道制作得都十分漂亮，当然以往的经典赛道也并没有完全照搬。除了让赛道更加符合3DS的画面表现外，本作在赛道设计上也进行了改良，而其中最大的改变便是添加了飞天的路段。

裸眼3D用在竞速游戏上，效果尤其出色，能让玩家身临其境地感受极速飚车的快感。在这点上，赛道的风景便尤其重要了，于是任天堂除了设计普通赛道外，还为每个赛道都添加了飞天路程，还有不少赛道还包含了海底路段。让本作玩家在享受竞速的同时，也能亲身体验上天入水的感觉。



赛车DIY，构建自己的赛车

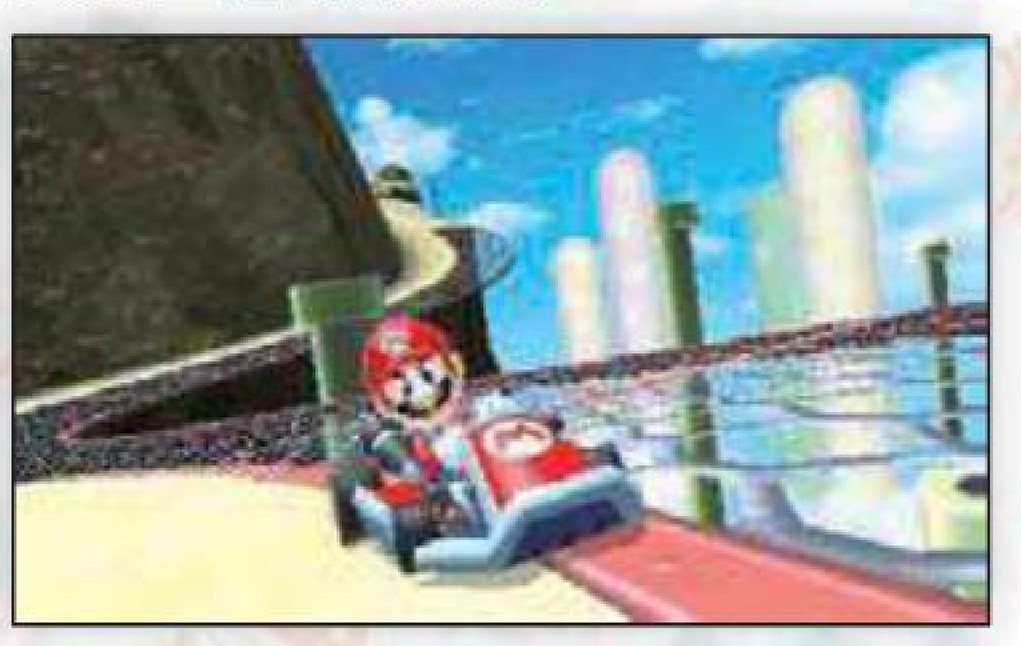
在“《马里奥赛车》系列”中，马里奥和库巴等个性角色和他们专用的个性赛车一直是游戏的标志之一。大家谈论起来往往会说用马里奥的红色跑车或是路易的绿色跑车创造了多少佳绩等等，然后实际比试一番。本作的这些个性角色和赛车都得到了改良。

首先人物数量大幅增加，黛西公主等系列中的常客都在游戏中登场了，此外游戏还新添加了金属马里奥和蜂后等完全新角色。虽然有不少是隐藏的，但角色数量的增加也让玩家能通过角色来获得不同的赛道体验。角色方面最大的进化便是能够使用Mii人物参赛，Mii的造型可由玩家自己精心设定，让每个玩家竞赛时都能彰显自己的个性。

除了人物外，赛车系统也被大幅改良。首先角色专用赛车被完全抛弃，变成了多个部件拼装的形式。以往系列中的人气赛车虽然还在，但是并非某个角色专用，而是全角色可选。除了赛车本体外，还有轮胎和尾翼这两个配件。每次选择赛车时都要设定这三个部件，才能进行竞赛。不同的赛车、轮胎和尾翼以及角色在属性上各有不同，玩家可以根据赛道结构调整赛车，以跑出最佳的成绩。

社交网络，无尽的对战等着你

《马里奥赛车》的最大乐趣，莫过于多人对战了。利用自己娴熟的技术和对赛道的理解超过别的玩家，或是用关卡中的各种道具互相陷害一番，都让每次比赛欢乐无比。在3DS这个平台上，联机对战要素得到进一步强调。玩家除了可以面对面直接无线多人联机对战外，还可以连上Wi-Fi网络，向全世界的玩家挑战。高手可以在网上下到各条赛道录像，在本机上查看对方的赛跑方式，提升自己的水平。同时也能和这个录像中的幽灵选手对战，尝试超越对方。同时玩家也可以分享自己的最好成绩，让别人来查看和挑战。



当然玩家依旧可以登录自己朋友的Friend Code，进行在线对战。任天堂官方还为此准备了社区模式，同一个圈子的好友都可以加入同一个群组。玩家可以在群组内互相交流，然后从在线玩家中找到人来对战上一把。避免了在线好友不在找不到人对战的尴尬，也让随时对战变得更加轻松。

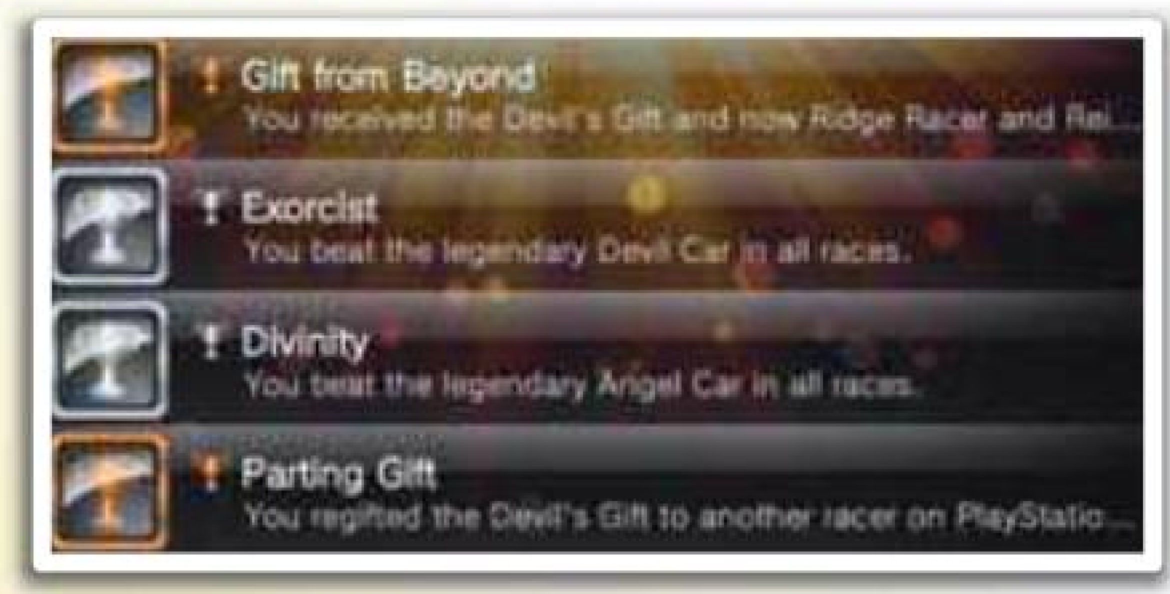
结语 作为系列最新作，游戏在各方面的改良和创新都让游戏更趋完美。而多人共同游戏的乐趣也由于网络的加入而被放大。在更高的机能和技术面前，《马里奥赛车7》的表现可以说是非常出色的。



虽然PSV近期并没有什么大作，但已推出游戏不少都大幅更新或放出DLC内容，本辑栏目小编就主要带大家看看近期备受关注的两个游戏更新，包括《仙境传说 奥德赛》以及《山脊赛车》，全部都是实用向哦。

《山脊赛车》隐藏奖杯终揭晓

PSV《山脊赛车》的玩家都知道，游戏中有四个隐藏奖杯，在此前我们完全没有办法得知其获得条件，而在前段时间更有一批外国玩家，为找出其具体获得方式进行各种奇怪的尝试，例如多少天不碰游戏后重新进入等等……不过随着前段时间更新，一个日本网友在网上放出其隐藏奖杯的条件，这一切云雾都被揭开了，而很多玩家都调侃，其实这个网友是不是NBGI的员工？见一直没有人获得隐藏奖杯，只好把方法“泄露”出来（笑）。



▲我们可以看到一共有四个隐藏奖杯，两个铜杯以及两个银杯。

Gift From Beyond



该奖杯要求玩家获得“恶魔的礼物”。前段时间更新后，NBGI就对一些用户赠送了恶魔的礼物，这时我们需要与使用恶魔车(CRINARE)的玩家或Ghost对战一次，就可以得到恶魔的礼物，并开启DUEL RACE。具体方法以下几种：

方法一 网战法（成功率100%）

1.进入WORLD RACE后点击进入ONLINE BATTLE，随机挑选房间，你需要和开启恶魔模式的玩家对战。

Online Battle

2.使用日常的问候语句，拉到下方最后两句话。询问Do you have the Devil’s Gift? 一般的玩家都比较友好，如果他有，他应该会回复I’ve got the Devil’s Gift。与他进行对战后退出游戏你就可以获得Gift From Beyond奖杯并解锁DUEL RACE。

I've got the Devil's Gift.

Do you have the Devil's Gift?

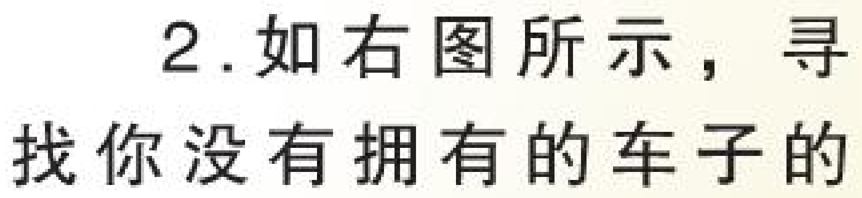
方法二 面联（成功率100%）

进入Face-to-Face Battle，与已经开启DUEL RACE并解锁恶魔车的朋友开始对战。打完一局后退出获得Gift From Beyond奖杯并解锁DUEL RACE。

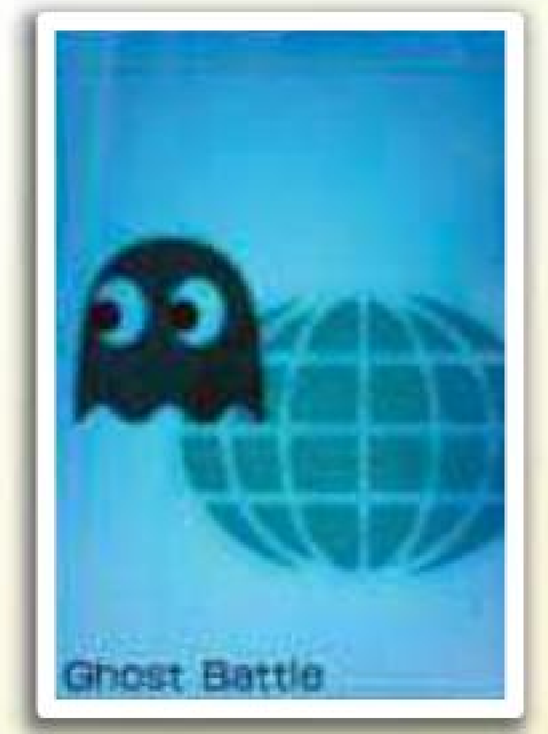


方法三

Ghost对战（成功率50%）



1.此方法适合找不到有恶魔车玩家以及面联对象时使用。进入Ghost Battle寻找使用恶魔车跑的Ghost。



2.如右图所示，寻找你没有拥有的车子的Ghost，这里有一定几率是玩家使用的是恶魔车记录，当然也有可能是DLC中你未获得的赛车，玩家多尝试挑战几个即可。

3.与恶魔车的Ghost对战后退出获得解锁DUEL RACE和其中的恶魔模式，进入与恶魔车对战后就能够获得Gift From Beyond奖杯了。



Exorcist



开启DUEL RACE后，在其中的三条反向赛道击败恶魔车，同时在击败后获得恶魔车。

1.进入DUEL RACE。





2.进入恶魔模式并在三条反向赛道击败恶魔车，即可解锁Exorcist奖杯，并获得恶魔车和解锁天使模式。



▲目前游戏中最高车速的恶魔车——CRINARE。

Divinit



开启天使模式后，需要在DUEL RACE里在三条正向赛道里击败天使车(ARCHANGEL)，同时在击败后获得天使车。

1.进入DUEL RACE。



2.进入天使模式并在三条正向赛道击败天使车，即可解锁Divinity奖杯，并获得天使车。



▲车速仅次于恶魔车的天使车——ARCHANGEL。

Bronze



要求你在Online Battle中分享恶魔的礼物。



1.在界面内进入Options，将新开放的Devil模式打开，然后选择使用恶魔车。



2.进入Online Battle创建房间，等待其他没有得到过恶魔的礼物的玩家进入，并与其对战，对战完毕后退出获得Bronze奖杯。

天使、恶魔车对战的Support协助使用方法

1.进入DUEL RACE并进入天使或者恶魔对战，选择右方的Support。

2.这时可以选择玩家所属队伍的Ghost帮助玩家跑完头两圈，自己只需要跑第三圈，从而降低与天使车和恶魔车对战的难度。



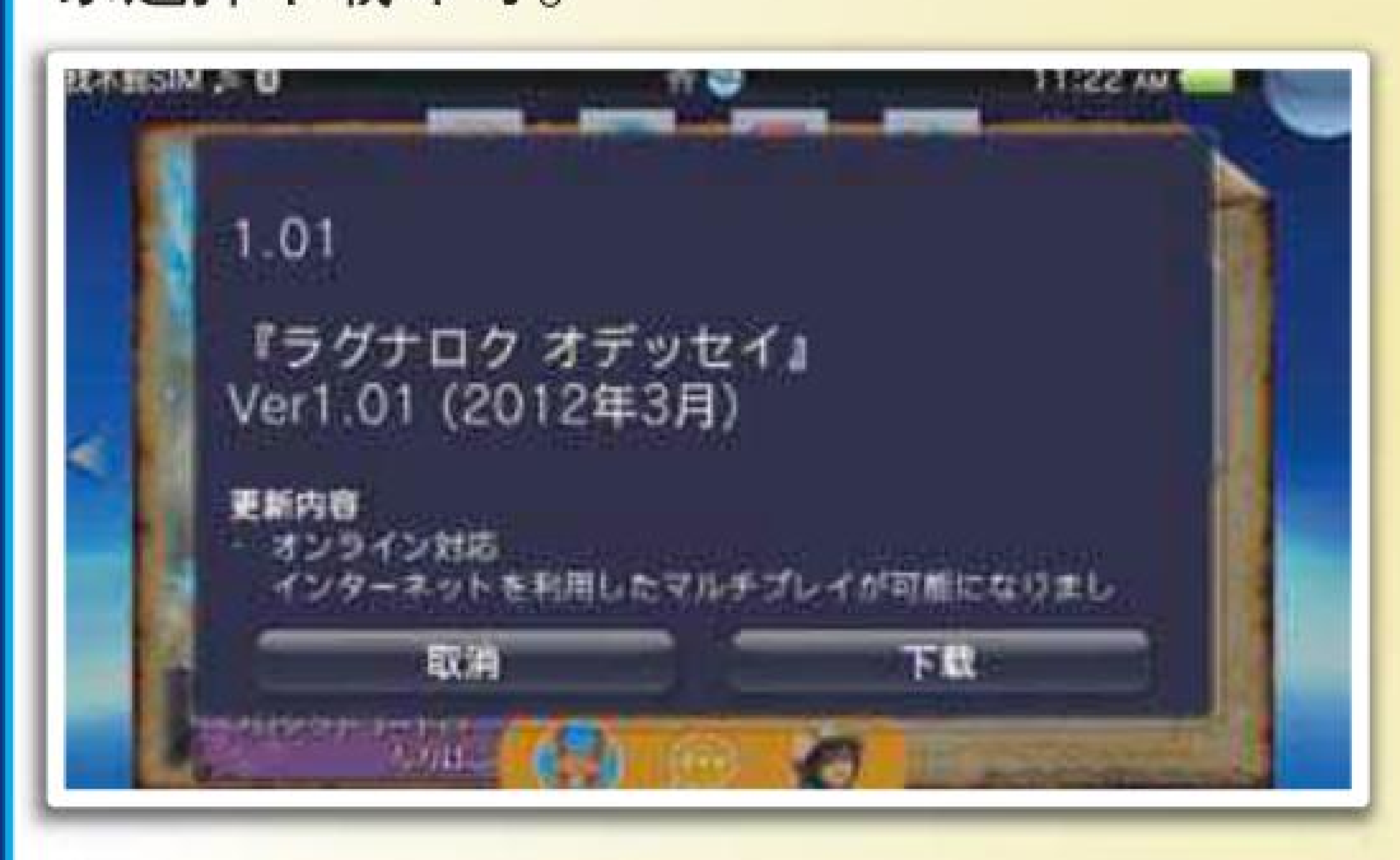


RO玩家久等了，《仙境传说 奥德赛》1.01更新

2月26日上午，《仙境传说 奥德赛》正式从1.00更新至1.01版，这次更新加入了众玩家期待已久的网络联机功能，更新后玩家可以在酒场进入在线联机模式，与PSN上的全球玩家一起挑战游戏中的巨人们，现在酷洛洛则带大家一起体验一下。

游戏更新

点击系统界面的游戏图标后，进入前界面的左上角就会出现下载更新标记，点击进入就会提示游戏更新1.01版，这时玩家选择下载即可。



如何进入网联模式

更新完毕后进入游戏的酒场，这里会在原来的单人模式（シングルプレイ）和面联模式（アドホックマルチプレイ）的基础上加入网联模式（**オンラインマルチプレイ**）。这时我们选择网联模式，之后系统就会自动接入PSN，只要玩家的无线网络没有异常，很快就会进入房间建立与搜索界面了。

网联菜单说明

成功连接PSN后，玩家就可以建立直接的网联房间、也可以搜索玩家的房间进入游戏。

选项	描述
ルーム作成	创建联机房间
ルーム检索	寻找联机房间
キャンセル	取消并返回

创建联机房间

创建自己的联机房间，玩家可以为房间加入各种标识与条件，用来吸引有同样需要的玩家或朋友前来与你联机。



创建联机房间菜单说明		
选项	描述	
ルーム名の设定	联机房间命名	
ルーム名の倾向	设定房间的任务倾向	
	何でもあり	无限制
	乐しくプレイ	快乐地游戏
	效率プレイ	效率任务
	お手传い募集	寻求援助
チャプタ-制限	任务的章节限制	
	なし	无限制
	Chapter.（1~9）以上	第（1~9）章以上
クエスト制限	任务限制	
	なし	无限制
	X-X（任务编号）	当前房间限定的任务
パスワ-ド设定	设定房间密码	
入室制限	进入房间的用户限制	
	谁でも	无限制
	PSNフレンドのみ	只限房主的PSN好友
ル-ム作成	创建房间	

寻找联机房间

在这里玩家可以通过各种条件来寻找自己适合的房间，与房主以及其他玩家联机游戏，例如房间的任务是第几章以后，是随意游戏还是为了效率地“刷东西”等等。另外这里给与PSN好友联机的玩家们一个小技巧，搜索好友房间时只需在“入室制限”中选择“PSNフレンドのみ”，即可查找PSN好友所开启的房间，这样就无需查找好友相应的房间名字，十分方便。

寻找联机房间菜单说明		
选项	描述	
ル-ム名の设定	查找房间的名字	
ル-ム名の设定	查找房间的任务倾向	
	何でもあり	无限制
	乐しくプレイ	快乐地游戏
	效率プレイ	效率任务
	お手传い募集	寻求援助
チャプタ-制限	查找房间的任务章节限制	
	なし	无限制
	Chapter.（1~9）以上	第（1~9）章以上
チャプタ-制限	查找房间的任务限制	
	なし	无限制
	X-X（任务编号）	当前房间限定的任务
入室制限	查找房间的用户限制	
	谁でも	无限制
	PSNフレンドのみ	只限房主的PSN好友
通常检索	根据以上条件寻找符合的房间	
クイック检索	根据以上条件寻找符合房间，并直接进入其中的房间准备游戏	



任务准备

房主进入房间后就可以向柜台的服务员接受任务，接收方式与单机模式完全一样，而且酒场内的设施也与集会所佣兵团本部完全相同，所以这里就不多介绍了。当有玩家进入房间时，就会出现相应的效果音，同时画面左方会出现进入房间的玩家名称，这时可以观看对方的网络连接情况，一般来说，就算该部分显示全灰（即几乎没有信号）也不用害怕，因为就算这样，一般对方都不会掉线。当任务接受完毕后。非房主的玩家就可以到出发门口做准备，当右上角的玩家当前状态栏都显示“准备完了”，房主就可以前往门口准备出发了。



实际网联的效果与流畅度

和面联一样，玩家可以发现联机时游戏的整体分辨率会有所下降，但这并不影响正常游戏。至于流畅度，这很大程度取决与玩家与队友之间的信号等级，虽然正如之前所说，即使看见队友的信号几乎为0，游戏中也很少出现中途掉线的情况（这点实在值得一赞）。但与此同时，若队员信号等级太低，联机过程会就出现各种卡机现象，不过虽然会卡机，但并没有一般网游中因不同步出现突然飞行、无法移动等恶性BUG，所以玩家可以放心。至于队友间信号较低的情况，很大程度取决不同玩家之间的地理位置（例如一个在中国、一个在日本这种情况），所以如果是同城好友进行联机，一般信号会在3~4格，这时候整体游戏就会十分流畅。毕竟信号太低会影响流畅度，因此玩家选择房间时，也可以根据房间旁边的信号等级来判断是否进入。

新功能：截图

1.00版中游戏全程是无法截图的，这让许多希望分享图片的玩家十分烦恼，而需要做攻略的酷洛洛更是如此，如今1.01版已经允许玩家在游戏任何时候进行截图了，对我们这些玩家来说简直就是解脱呀。

新功能：Near礼物

1.01更新后，玩家就能够以“Near礼物”的形式共享物品给PSN上的好友，共享的物品分为武器、怪物卡片、武器精练抽出的卡片（DLC卡片与防具卡片不可共享）。玩家只要选择好要共享的卡片，游戏就会自动转到Near，如果玩发现Near主界面的更新按钮需要等待才能更新，可以选择下面第二项“朋友”、再点击里面右上角的更新按钮即可发送以及查看好友的共享物品了。该功能可以解决许多玩家初级武器或卡片不足的问题，但注意，通过其他玩家共享所获得的卡片以及武器是无法再次共享出去的，同时玩家所能接收的Near礼物只能保存5个，若当前Near物品数量已满，玩家必须卖出之前取得的Near礼物才可以继续接收。

《重力异想世界》官方公布其授权周边

《重力异想世界》毫无疑问是PSV近期的佳作，而日前官方在其网站上亦公布其授权周边，其中包括游戏原声集以及主机贴，现在不妨看一看。

《重力异想世界》原声集

品名：GRAVITY DAZE/重力的眩晕:上层への归还において、彼女の内宇宙に生じた摄动 OST

售价：3360日元

游戏原声集合由两张CD组成，收录了由动漫·游戏音乐界大师田中公平先生制作编辑的全47首游戏原声。内附的小册子还记录了游戏ED曲的全部歌词，以及田中公平与本作监督外山圭一郎的采访。



■封面正背面图。



《重力异想世界》PSV机身保护贴

品名：GRAVITY DAZE スクリーン 保护シート for PS Vita

售价：1480日元

本品是由日本周边厂商Dezaegg，经官方授权推出的《重力异想世界》主题机身保护贴。可以最大限度保护PSV表面，防止污迹与刮痕。同时机身贴的粘贴材质，无论粘贴还是撕开都十分方便，且不会给PSV带来任何胶水痕。该主题保护贴一共有两款，厂商还提供了游戏壁纸下载（http://dezaegg.com/deza-skin/wallpaper.php#gravity），机身贴配合壁纸一同使用，让你的PSV如限定主机般吸引眼球。





进入立体的世界！

三次元空间

3DSpace

任天堂3DS掌机情报专栏

栏目主持：苍穹

3D短波

《3DS专辑Vol.2》已经制作完毕，这里借栏目前言的地方做一个小广告，也希望读者们在购入专辑后通过回函的方式提出建议，帮助专辑进步。3DS的全新配色——钴蓝色主机已于3月22日正式发售，新一波的大作浪潮也已经袭来，玩家们准备好了么？

EVENT



3月14日：《潜龙谍影 食蛇者3D》于3月8日发售起至14日一周的时间内，在Konami Style东京店召开了发售纪念抽选会，但凡购买了《MGS3D》的玩家凭收据即可参与抽奖。头等奖是由小岛秀夫和新川洋司签名的3DS冰晶白主机一台，翻盖上还有新川洋司的绘画，非常珍贵！其他奖品还有签名海报、配件套装、迷彩贴纸等。活动期间在店铺购入游戏的话，还能得到两款主题文件夹作为赠品。



▲绘有Big Boss形象的3DS主机。

GAME



3月14日：任天堂e商店日服更新，追加了3DS下载游戏《多巴胺混合》，该作是融合了音乐要素的动作游戏，玩家要根据节奏点击屏幕以破坏色块，让画面上的色彩变得越发绚丽。当天还更新了《索尼克与特尔斯2》、《GG忍》等三款GG模拟游戏，美服方面则于次日追加了这三款游戏。

GAME



3月16日：大受好评的3DS下载游戏《电波人RPG》的官网做出了更新，不但提供了5首BGM试听，更在新增的“QRコード”页面放出了10个特制电波人。它们要么身怀实用的特技，要么是对于游戏中的难点迷宫如“しゃくねつ火山”、“暗の遺迹”等有极大的帮助。玩家可以利用电波岛上的“岛のパソコン”设施解析QR码，将电波人收为同伴，页面的具体地址为：http://www.denpaningen.jp/qr.html。

GAME



3月21日：任天堂e商店日服追加了免费的计时软件《美人时钟》，具体内容和用法可参看本栏目后的“下载推荐”部分。美服方面则于次日放出了原创下载游戏《丧尸克星》，这是一款融合了音乐要素的横向卷轴式动作游戏，主角Diox会弹奏吉他吸引丧尸，待它们靠近后玩家根据下屏提示按下相应按键就能用武士刀进行无情的斩杀。



EVENT



3月22日：《新·光之神话 帕尔蒂娜之镜》正式发售，该作在日本媒体的评价极高，成为《Fami通》评出的首款3DS平台满分游戏。先前在“万花筒”栏目中为读者们介绍过的《新·光之神话》三部3D动画也开始陆续推出，需利用3DS的免费软件Nintendo Video才能观看。已经错过放送时间的玩家也无需担心，待首轮播放全部结束后还会进行重播。



▲光之女神帕尔蒂娜还是挺萌的。

EVENT



3月25日：SEGA在品川召开了名为“节奏怪盗R×miwa”的纪念活动。当晚，以贝斯手大谷智哉领衔的乐队依次演奏了Show Time、Day in Paris等10首游戏中的曲目，活动的后半段则以创作型歌手miwa为主角，她不但演唱了为《节奏怪盗R 皇帝拿破仑的遗产》创作的主题曲“クレアデルネ”（意为月光），更为到场观众献上了3月刚刚发售的专辑中的全新曲目。

EVENT



3月23日：任天堂官方举办的“任天堂3DS 3D摄影比赛”第二期结果公布，第三期的主题则是“感觉到了春天”，投稿有效期为3月14日～4月17日，奖品依旧丰厚。



▲入围奖奖品——马里奥机架。

DEMO



3月28日：《勇气原点 飞翔妖精》的体验版Vol.2“绝望的勇者篇”放出下载，除了有一段AR视频演示外，本次试玩版终于有了少许实质性的游戏内容，玩家可以操纵男主角迪斯·欧利亚。在城镇中行走时场景会自动缩放，与特定NPC对话后能触发一些简单的委托事件。移动时可以打开菜单，查看角色的基本能力项目，最后还会有一场简单的战斗，但系统的细节仍未公开。



▲本次试玩版对应的AR卡片。



下载推荐

文 半夏

美人时钟

美人时计

3DS

美人时计	ECT	2012年3月21日
日版	1人	免费
无对应周边		

推荐度 C

美人为你报时！

——《美人时钟》

《美人时钟》是一款诞生于2009年，以“在美人时钟和美人进行1分钟的恋爱”为宣传口号的实用计时软件，手机、PC等平台均有它的身影，2012年3月21日制作公司发布了3DS版《美人时钟》，玩家可以在任天堂e商店进行免费下载。首先请确定3DS已经连网，然后选择进入任天堂e商店，在“新作ダウンロードソフト”中可以看到本软件，如果时间隔得比较久e商店已经更新，也可以在检索处输入“びじんとけい”找到本软件。下载之后软件就会以礼包形式出现在3DS界面啦。

进入《美人时钟》后3DS的上屏会显示共360位来自日本各地的美人手持提示板提示时间的照片，每一分钟照片都会发生变化，结合立体显示功能，立体感十足，软件共收录1440枚照片，每逢整点还会有小视频供玩家欣赏，能够看到美人们动起来的样子哦。在3DS下屏幕会显示美人的资料，还可以自由设置闹钟、倒计时等，具体操作见上方说明。





1.美人的个人资料，从上到下分别是：姓名、生日、家乡、血型、三围、职业、喜欢的地方、留言。
2.当前时间以及是否设置了闹钟的提醒标志。
3.音乐设定，可以更改当前BGM。
4.闹钟，在这里可以设定5个闹钟，其中“指定”一项可以选择响铃1次、每天、周一到周五以及一周中指定一天，但是关闭3DS本体或者退出软件后闹钟无效。
5.倒计时，在这里可以设定一段时间的倒计时，时间一到就会在下屏出现提醒，同样关闭3DS本体或者退出软件后闹钟无效。
6.加入喜好菜单，选择后可以将当前美人照片或视频加入喜好菜单。
7.观看喜好菜单，在这里可以详细观看喜好菜单内的收藏，还可以选择删除。

《美人时钟》以一种较为另类的方式为枯燥的时钟增添了一抹亮色，来自日本全国的美女们带来了不同地区的不同风格，让人在养眼的同时也能时刻关注时间。

《逆转裁判5》公布！

逆転裁判 10周年特别法庭报道

以法庭为舞台，上演一幕幕逆转推理剧的AVG“《逆转裁判》系列”诞生10周年了。其纪念舞台活动于2012年1月29日、在东京Mielparque剧院举办，到场人数总计3000人。这次的舞台活动也仍旧是遵循成步堂与御剑的相互打闹而展开，引得观众阵阵大笑。本辑“走近业界”将为读者们带来这次舞台活动的详细流程报道，以及活动结束后几名游戏制作人的后台秘话，FANS可不要错过哦。

文 白菜 美编 Juxi



系列诞生10周年的纪念活动

为您献上热情洋溢的报道！





巧舟

“《逆转裁判》系列”
企划、剧本、监督



竹下博信

《雷顿教授VS逆转裁判》
制作人











山崎刚

“《逆转检察官》系列”
企划、剧本、监督



江城元秀

“《逆转检察官》系列”
制作人

作品制作秘话

活动除了播放影像以外，游戏开发人员们也来到了舞台上，畅谈游戏的开发与制作中的趣事。最初的主题是“回顾10年”，以下即将为大家介绍系列7部作品开发时各自背后的故事。

FANS问卷调查的结果公布！

喜欢的音乐Best5

1位 追求～追いつめられて
2位 大江户战士トノサマン
3位 绫里真宵～逆转姊妹のテ-マ
4位 ゴド－～咖啡は暗色の薫り
5位 成步堂龙一～异议あり！

永驻记忆的名台词Best5

1位 有异议！
2位 律师越是危急时刻，越是要笑得从容。
3位 要让想法逆转哦，成步堂。
4位 那个还真是让人困扰。
5位 只有当一切都结束的时候……男人才能哭泣。



逆転裁判：第一次负责剧本与监督

▲巧舟亲笔书写的初代企划书。这就是系列的起点。

巧舟（以下简称巧）：这要说起来都是在10年甚至更早之前的事了。当时在Capcom的新人培养计划中，要求以7人为一个小组，在10个月以内制作出一款游戏，于是我们就着手开始制作《逆转裁判》了。这也是我第一次负责写剧本以及监督游戏制作。成步堂作为一名新人律师，在《2》与《3》的作品中成长起来，而我也在不断学习写剧本的技术，以及监督游戏的经验，可以说是与成步堂一同在成长呢。

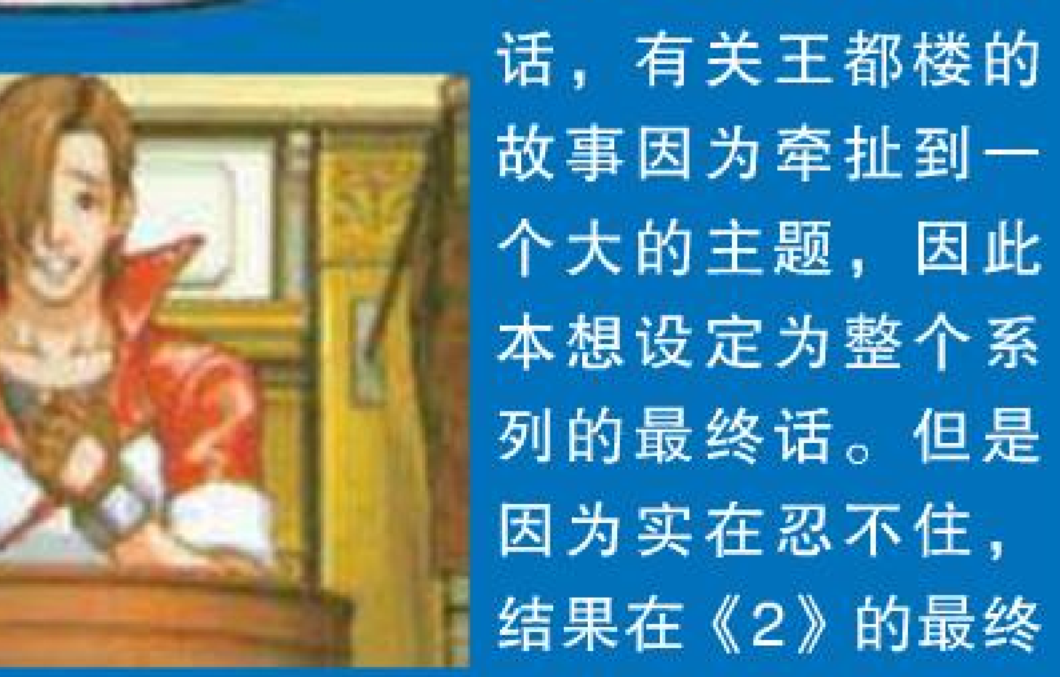
逆転裁判2：“3个月内写出5话”



▲《3》里的维他命广场。有一只白色的鸽子呢。

巧：制作《1》的时候还没有推出续作的计划。当游戏完成之际，我们当时的上司三上真司先生向公司请愿，让我们可以做到《3》。然后当时的制作人稻叶敦志先生要我“3个月内写出5话”。一般来说这是根本不敢想象的工作量，但最后还是努力办到了（笑）。因为游戏容量超标，《逆转的菜单》放不进去，于是临时决定挪到《3》里面。但是当时已经开始进行这一话的背景制作，因此在本话中广场上有一只白色的鸽子，实际上那只鸽子原本是设定为从《2》里面的马戏团逃出来的。

逆転裁判3：烦恼到最后一刻的最终话



▲来自《2》的最终话的王都楼真悟。这是一次壮大的事件。

巧：《2》的最终话，有关王都楼的故事因为牵扯到一个大的主题，因此本想设定为整个系列的最终话。但是因为实在忍不住，结果在《2》的最终话就给用掉了……明明知道还要制作《3》的（笑）。于是关于《3》的最终话如何处理就成了烦恼的核心。好在最后还是制作出了自己能够接受的结局。

逆転裁判4：为了导入陪审员制度前往法务省



▲新章节开庭。主人公也由成步堂变为了王泥喜。

巧：《4》是制作体制大幅变更的作品，发表之时就连我们内部都还在进行激烈的讨论。由于希望能引入陪审员制度，还特意前往法务省。当时为陪审员制度做准备的部门工作人员，大都是由检察官升上来的，因此对于“被告方”来说，有种来到客场的奇妙感觉。后来他们提意见说“警察才不会搞这种杜撰一样的搜查”，那是当然的呢（笑）。

逆転裁判 蘇る逆転　从NDS独有的操作上想到的


▶小茜也是在本作中初次登场。利用科学搜查加深与成步堂的关系。

巧：当时为了配合NDS发售，要求利用触摸屏这一新机能制作游戏。在NDS的发布会上，比起触摸屏，我更惊讶于画面上的蜡烛火焰被气息吹灭。于是我就想到了指纹检验的游戏，不过看起来似乎大家制作得很辛苦（笑）。正好当时想利用触摸屏制作手术类的游戏或科学搜查类的游戏，有这个机会真是太好了。

逆転検事　梦幻的角色


▲梦幻的犬饲流花。好想看御剑和海豚嬉戏的样子啊！

山崎刚（以下简称山崎）：第3话原本计划让一名叫做犬饲流花的角色登场。她被设定为只会对海豚敞开心扉的海豚训练师。为了从她那里得到证言，御剑必须和海豚搞好关系。也许是因为名字像是“有狗在吗（发音近似）”不太合适吧，最终还是没能出场呢（笑）。

逆転検事2　梦幻的第3话

山崎：由于故事容量超标，因此原本的第3话放不进去了。万般无奈之下将第3话删掉，但是这样一来整个游戏就只有4话了，所以就将最终话分成了两份，变成了现在的第4话和第5话。这两话的案发现场非常靠近，就是改动所留下的痕迹。另外还有相泽诗纹，原本预定在第3话就有活跃的场面，现在变成了第5话才初次登场；王帝君原本预定在第5话与御剑有直接对决的场面，现在变成了被害者。


◀相泽诗纹如果在梦幻的第3话中登场，会有大量活跃的镜头？

这些都是将最终话拆掉带来的改动。至于梦幻的第3话本身，有机会的话还是想拿出来给大家展示的，敬请大家期待吧。

让开发者们回答FANS的问题　极秘小花絮



以回顾为主题的环节结束后，接下来就是选取《逆转裁判》官网上“逆转通信”栏目下FANS提出的问题，然后让开发者们回答的环节。大家每个人都抽取了一张写着问题的卡片，然后依次进行回答。

一路走来10年间，大家得到了什么宝贵的东西吗？

竹下博信(以下简称竹下)：我是从《雷顿教授VS逆转裁判》才参与进来的，对我来说这个问题真是太陌生了（笑）。这个必须让巧先生来回答啊。

巧：果然还是跟大家结识这件事最宝贵呢。（会场响起热烈的欢声。）

山崎：我就是因为迷上这个游戏才进了Capcom，现在身在此地就是最宝贵的回报哦。

江城元秀（以下简称江城）：正因为我接触了这个系列，所以才有了《逆转检察官》。这份宝贵的经历让我非常高兴。

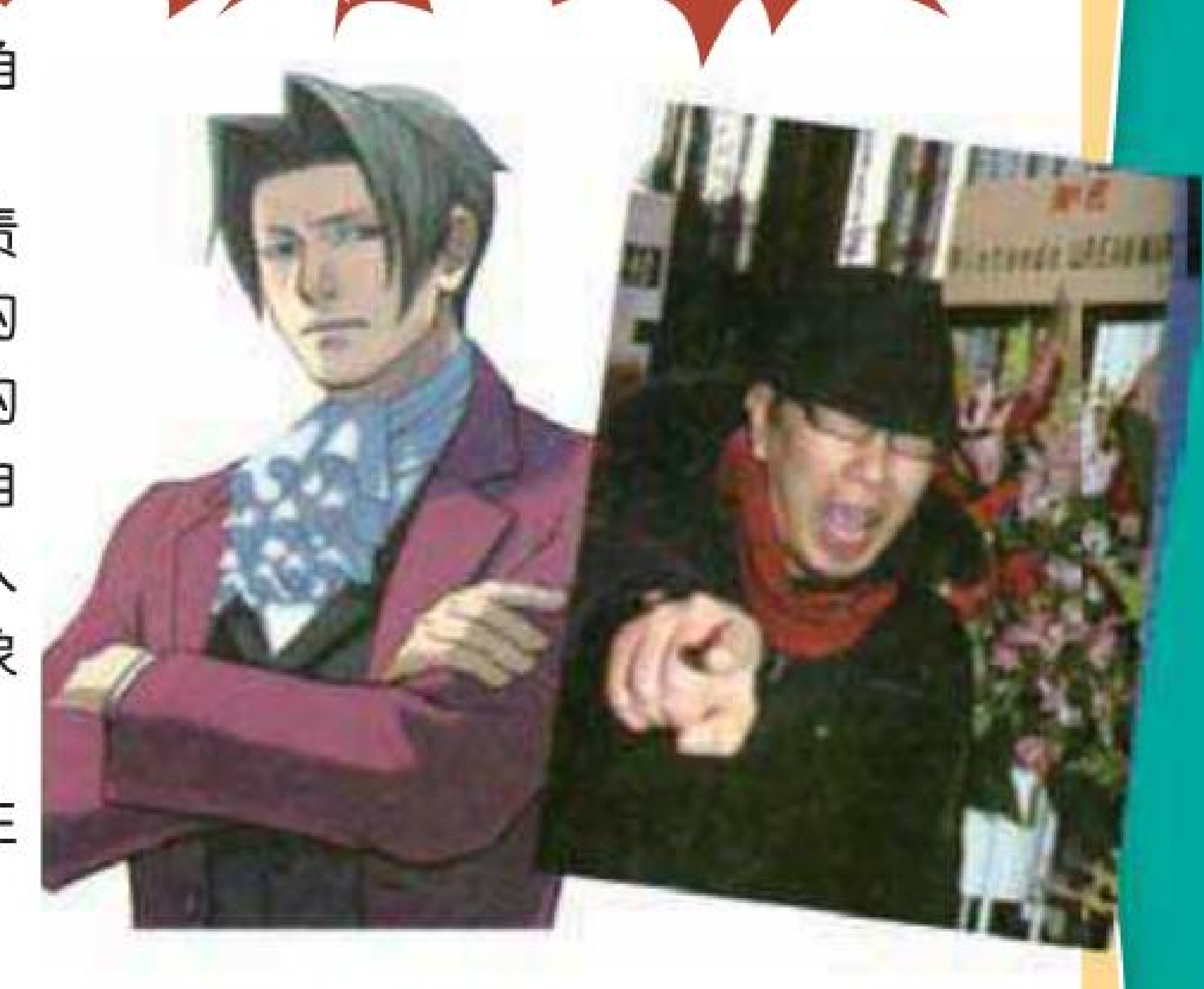
请透露一下收录游戏里面语音时候的花絮吧

山崎：我试着挑战了自己经手过的所有角色，但是一次都没有被采用过（笑）……

巧：制作《1》的时候，担当效果音的负责人提议加入人声，于是就将所有开发成员的声音录下来了。然后在试听效果音负责人选取的声音时，都听不出来哪一段是用的谁的声音呢。当然连自己的声音也听不出来，甚至得知御剑的声音是人设负责人岩元先生配音时，还不相信呢（笑）。因此留下深刻印象的，就是自己的声音在游戏中竟然会是这样。

山崎：但是，成步堂的声音是一开始就决定要选用巧先生的吧？

巧：一开始的时候没听出来，但当知道是自己的声音后，说不定就是那时才决定要用了（笑）。



▲在现场发现了御剑的配音者，大家熟悉的人设负责人岩元辰郎先生。“有异议！”

在工作现场有过心灵得到治愈的经历吗？

江城：因为我喜欢喝酒，所以工作结束后来一杯，特别有治愈感哦。

巧：吓死我了。竟然真的在现场喝啊。

江城：为啥？怎么了？

（会场爆笑）

巧：在工作现场喝酒，一般来说都是不可想象的吧（笑）。

竹下：虽然不是在工作现场，但当努力的结晶化成商品，例如在商店中看到有人对店员说“请给我《逆转裁判》”时，我会非常高兴的。

巧：发售首日必定会到店里去看的呢。

竹下：给那些看起来想买的玩家送上“快买吧～”的恳切气场（笑）。

巧：数量不够时还会狠瞪店员“赶快去补货啊”。

山崎：对我来说，则是《检察官》小组肯定会有的点心小吃呢。点心是企划的后辈负责提供的，但几乎是每天都有新品种追加，于是那里就变成了大家休憩的场所。但是，大家最近都越来越胖了（笑）……

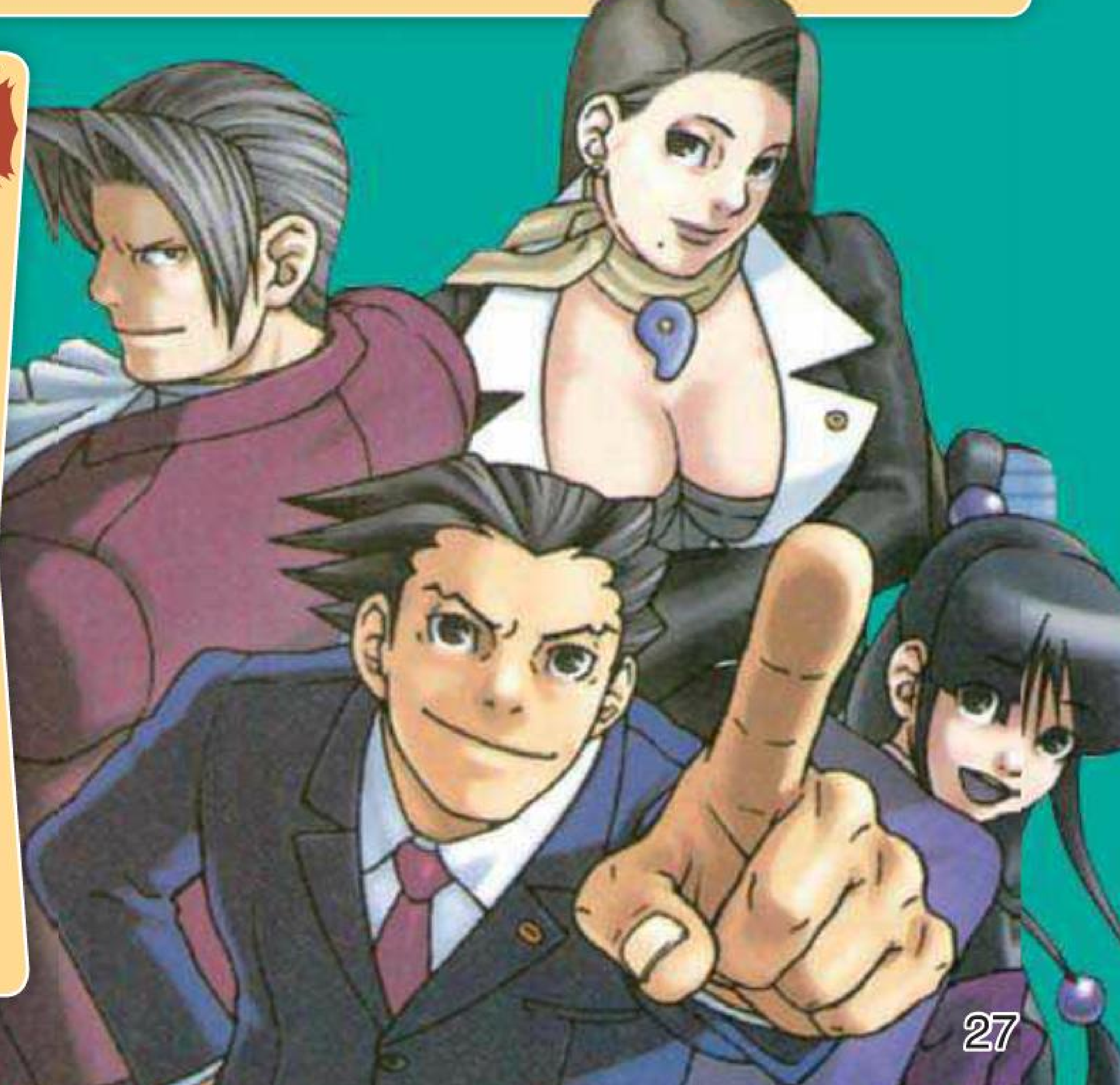


圈套是怎么想出来的呢？

山崎：我也想知道这个（笑）。

巧：我也想啊（笑）。我大都是从事件本身开始思考的。如果事件本身有意思的话，就会努力想把它实现出来。所以一开始先想出有趣的事件是很重要的。

山崎：我参考过巧先生的做法，因此比较相似。一开始先考虑事件的局面。因为经常给自己定下胡来的设定，因此之后总是会变得非常辛苦呢（笑）。



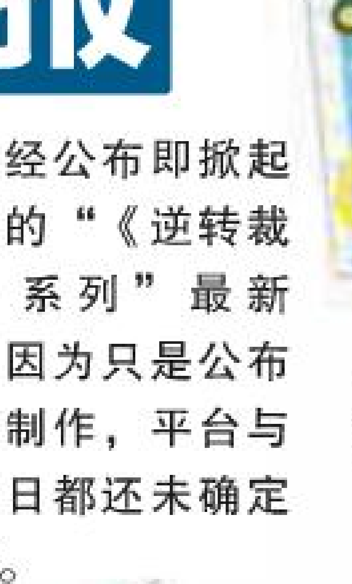


公布新情报

▼高清化后复苏的《逆转裁判123 HD 成步堂龙一篇》将汇总登陆iPhone/iPod Touch/iPad平台。



▼一经公布即掀起欢声的“《逆转裁判》系列”最新作。因为只是公布决定制作，平台与发售日都还未确定下来。



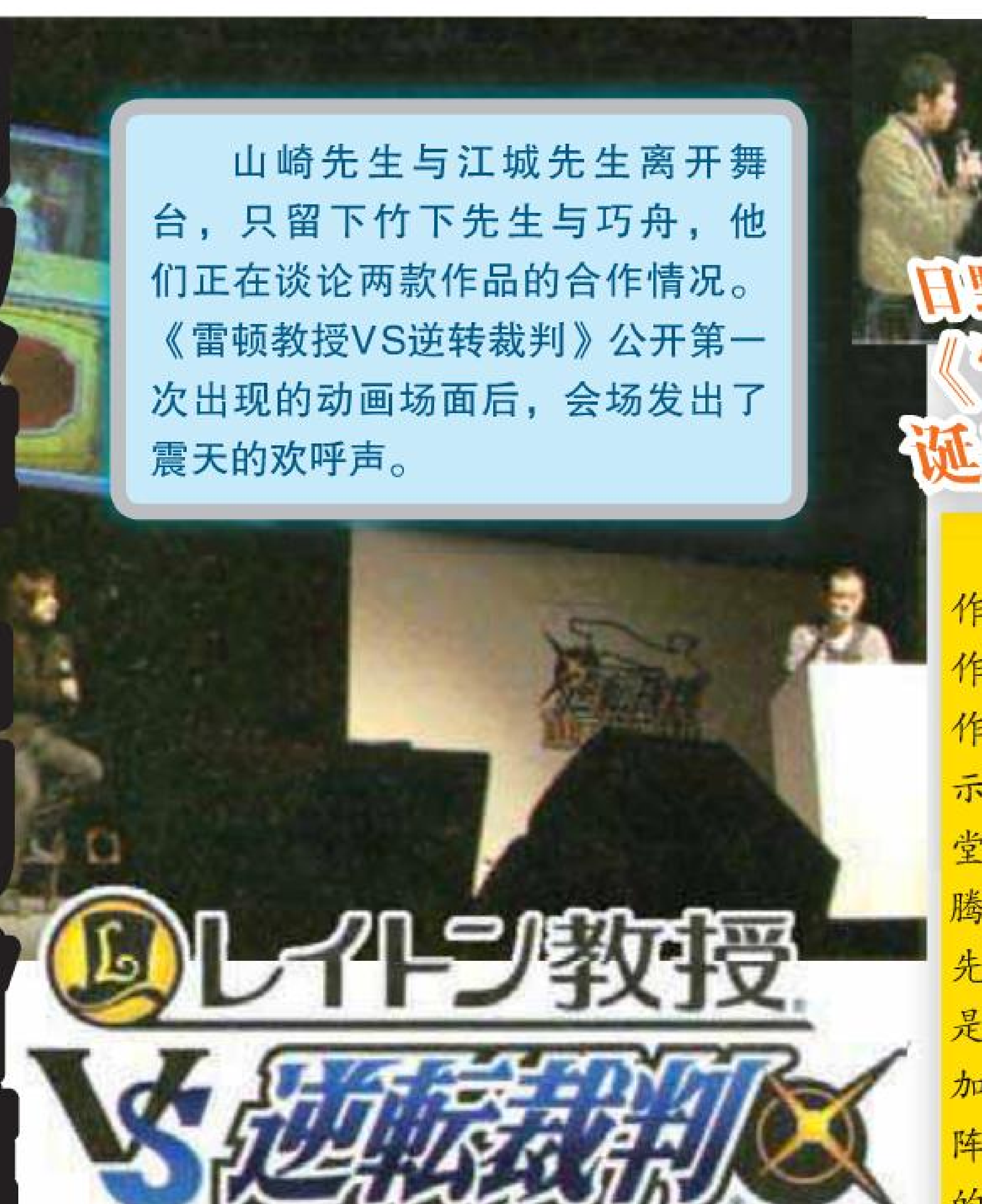


▲►“逮捕君”的相关周边。



两款作品的合作秘话！

山崎先生与江城先生离开舞台，只留下竹下先生与巧舟，他们正在谈论两款作品的合作情况。《雷顿教授VS逆转裁判》公开第一次出现的动画场面后，会场发出了震天的欢呼声。

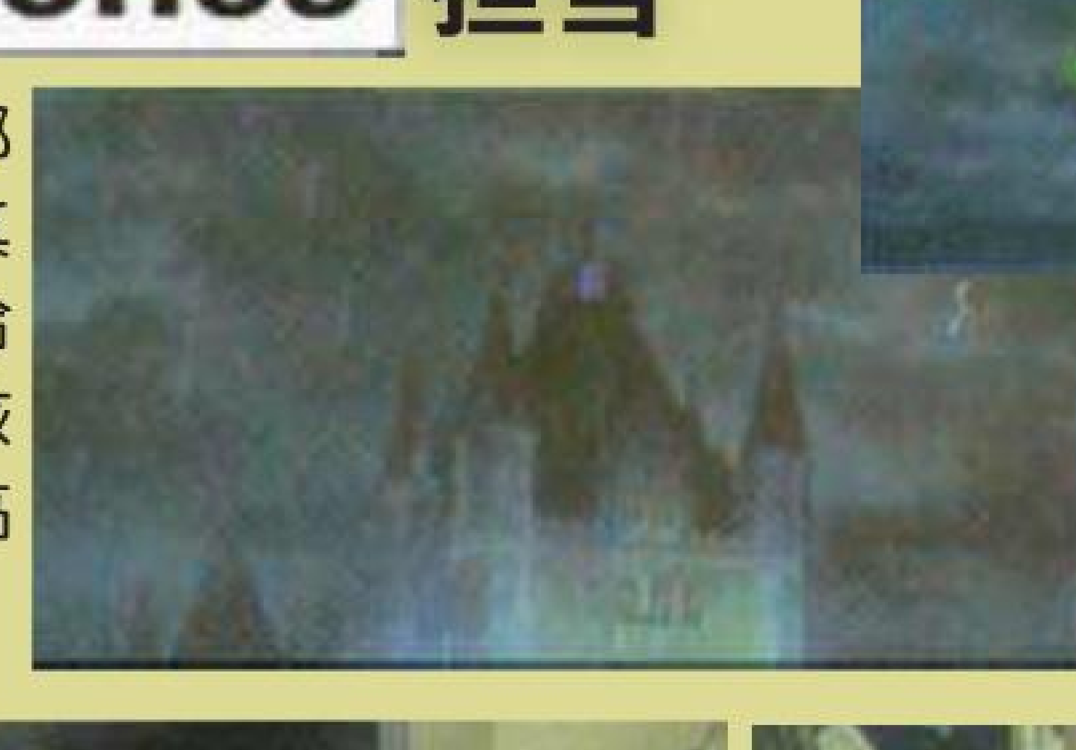


日野社长登台讲述《雷顿教授VS逆转裁判》诞生的契机！

活动请到了Level-5社长日野晃博先生作为嘉宾，为大家讲述Level-5与Capcom合作的3DS游戏《雷顿教授VS逆转裁判》的制作花絮。之后巧舟还亲自游玩，向大家展示了本作的关键系统“群众裁判”。成步堂的新动作“稍等！！”也让场内气氛沸腾起来。至于大家都关心的发售日，日野先生含糊地说“大概是2012年左右……真是抱歉”，竹下先生则立刻吐槽：“那就加油吧”，会场又陷入笑声之中。在开发阵容的相互打趣中，我们来看看本作诞生的契机吧。

游戏的动画由 bones 担当

在活动舞台上公布了本作的动画部分由bones担当，并放映了成步堂与真宵的片段。日野先生说：“这是为了给作品增添色彩。动画版的《逆转》应该大部分人都没看到过吧。制作精良的高素质动画，才配得上巧先生的剧本。”



◄▲被律师协会派遣出差，乘飞机前往英国的成步堂与真宵。但是，在前方等待着两人的却是神秘的建筑物……







日野晃博（以下简称日野）：我负责的“《雷顿教授》系列”每作都会收到来自巧先生的游戏感想，而我也会尽力去咀嚼当中的每一个字。我个人也是将“《逆转裁判》系列”全破的FAN，因此看着这些感想，忽然就想到是否可以尝试一下这样的合作出来。

竹下：是来自日野先生的提案呢。

日野：是的。因此我非常高兴这次合作能够实现。不过以往业界的合作大都是一方进行制作，而另一方只是旁观，我觉得这次应该由双方一起进行制作。所以这次我们的课题并非是让巧先生监修我们的制作，而是让巧先生亲自进行制作。而巧先生也给出了我们预想以上的成果，实在是让我觉得有些对不起Capcom（笑）。

巧：不敢当。承蒙Level-5多次邀请我们进行住宿企划会议，方向早已确定下来，只剩下制作本身而已了。

日野：巧先生非常热心呢。看到他指示的内容就不禁会想到“巧先生果真很注重这些细节”，真的非常有趣。只是游戏已经制作得非常《逆转裁判》化了，偶尔也不禁让人疑惑“《雷顿》究竟在哪儿”。我非常期待充满巧先生风格的这款作品问世哦。

日本2月11日上映的电影《逆转裁判》

真人版电影《逆转裁判》剧组的演员与监督也发来了信息，庆祝活动举行。关于电影巧舟言道：“虽然没有做过什么监督一样的工作，不过有将部分台词改动得更有《逆转裁判》的感觉”、“不希望拍成普通的电影，而是利用CG技术塑造出了一个崭新的世界。”巧舟还打趣道，在观看电影试映的时候，明明自己没有参与制作却紧张得不行，而电影监督三池先生和一众工作人员也因为第一次试映而非常紧张，同样作为制作人，大家都有着相同的感受。其余还有一些趣事，例如巧舟到摄影现场去的时候，三池监督和他激烈地讨论关于“凶器是思考者所包含的意义”，让巧舟了解到三池监督也是一个有着炽热信念的人。







▲会场还大量展示了裁判长的木槌、旁听卷、鹤龟新闻之类的小道具。



▲初代《第一次的逆转》中出现的思考者装饰。



雷顿教授与成步堂来到了中世纪的异世界。在这个世界里，有被称为魔女的人利用魔法进行犯罪。因此会展开在《逆转》正篇中办不到的，在现实世界中根本无法想象的法庭裁判。



这次加入了许多以往《逆转裁判》中没有的要素，还有动画包含其中。希望各位FANS能以全新的心情来享受这款游戏。







水木大哥热唱《逆转》

会场的气氛去向最高潮！

动漫歌曲界的帝王水木一郎登台，与大将军一起热唱了FANS最喜欢曲目排名第二的《大江户战士トノサマンの呗》。本身就是《逆转》FAN的水木一郎还打趣说“巧先生是在10分钟内完成这首歌的歌词的”。另外还向大家说明了“有异议！”和“Z”的造型虽然看起来差不多，其实手指的角度是有区别的这类有趣的细节，完全炒热了会场的气氛。

活动接近尾声时，在安可的呼声下再次登台的水木一郎，带领着以巧舟为首的《逆转》制作组组成的乐队，演唱了《4》的名曲《LOVE☆LOVE GUILTY》。之后结合《逆转裁判5》的发表，让会场进入了狂热状态。



活动结束后的后台杂谈

特别法庭演出结束后，记者来到会场后台与《逆转》制作组交谈！请大家轻松品味刚刚才从紧张感中解放出来的众人悠闲的对话吧。

——大家辛苦了。

众人：大家辛苦了。

巧：FANS对系列的热爱之情从观众席毫无保留地传了过来。自《逆转交响演奏会》后很久都没跟FANS亲密接触过了，真是让人非常高兴。我已经完全燃尽了，现在就是个空壳。

——巧先生还上去演奏了吉他呢，累也是理所当然的。

巧：其实我已经快站不住了（笑）。

竹下：他从活动结束后一直都在说这句话（笑）。证明巧先生真的是不遗余力去表演了。

——竹下先生感觉如何？

竹下：从一开始就很感动。

巧：一开始是指？

竹下：就是刚刚走出舞台的时候。我立刻就感受到FANS是真心在期待着呢。

江城：好快（笑）。

——《5》公布的时候好厉害，简直是山崩地裂一样的欢呼声。

巧：在舞台上意外地很难把握观众的反应呢，真是太好了。

竹下：嗯。虽然我有听到舞台旁边传来“呀——”的惊叫声。

——真的非常惊人。江城先生和山崎先生感觉如何？

江城：也许是距离上次公布《检察官》已经很久了，今天体会到了无以伦比的紧张感，不过《逆转》的FANS真的是让人感到很温暖啊。

山崎：的确如此。支持我们的声音非常温暖，让人能够感觉到这是跟FANS一起完成的舞台活动，真的非常开心。（松了一口气的表情）哎呀，真的紧张坏了。

——是吗，从我们这边看来各位完全都不紧张呢。

竹下：到底要怎样才能说出这话！大家都僵硬得不行啊。

众人：（笑）

…………………………

——这次是10周年纪念活动，那么各位平时有没有像这次一样聚集起来过呢？

巧：也许没有吧。

山崎：基本只有在这类活动的事前准备时才能聚集起来。

巧：嗯。我个人偶尔会跟山崎先生、有栖川先生一起去



的名曲！

安可曲目竟然是《LOVE☆LOVE GUILTY》

LOVE☆LOVE GUILTY
~Feat.“Odeco-kun”ver.~

巧舟也披露了吉他功夫

◀巧舟作曲时的笔记公开！

吃饭。

——那很厉害啊。

巧： 回想起来，就像有栖川先生和宝塚的铃木圭先生一样，因为工作的关系时常有机会遇到喜欢《逆转》的人，真是非常棒。下次准备和三池监督一起去喝一杯。

山崎： 哦哦，是这样啊！

巧： 还没定呢，只是说着玩玩的。

众人： （笑）

巧： 水木一郎大哥这次也是很爽快就接受了。一开始本来只准备让他演唱《大江户战士トノサマン》这一首，但是活动又必须要有一个最大的看点。《LOVE☆LOVE GUILTY》与大哥所在的世界不同，还担心他会拒绝的……

竹下： 没想到立马就OK了。

巧： 这也是机缘巧合呢。原本打算直接见面，然后努力说服他才去东京的，没想到当时对方已经满口答应了（笑）。

——没想到真有能听到《LOVE☆LOVE GUILTY》的一天。

山崎： 你说得太对了。

竹下： 歌词也是巧先生亲自写的。

——希望卡拉OK里面也能有这首歌。

巧： 不错啊。还可以趁此机会大家一起唱大将军的歌呢。

· ·

——电影也已经公开了，如果是巧先生的话，会让大家扮演什么角色呢？

江城： 分配角色吗？

竹下： 我肯定是被杀掉的谁啊。

巧： 我现在只是个空壳，脑子转不过来啊……

——正好就以这种无心的状态来决定角色吧。

江城： ……大概谁都不想分配出演的吧。

山崎： 似乎在分配阶段全员就会被否决掉。

——那么就从江城先生开始吧！

巧： （看着江城先生）长得有点像犯人的样子呢。芝九藏那样的。

江城： 竟然是芝九藏！

山崎： 根本就是一模一样嘛。


▲史上最不像本人的冒牌货。在《3》登场的芝九藏虎之助。

巧： 山崎先生虽然年龄上已经过了，但从角色位置上看应该是年轻人吧。

山崎： 只是从角色位置上看的年轻人（笑）。

——那么是谁呢？

竹下： 诸平野。

众人： （笑）


▲在《2》登场的诸平野贵雅。

山崎： 诶诶！我是那种感觉的吗？以后一定要好好反省，再改进一下（笑）。

巧： 那么王泥喜怎么样？

众人： 哦哦哦。

江城： 太狡猾啦！

山崎： 真是非常感谢。

巧： 声音也差不多大。

山崎： 相似的是那儿？不过我的确常被人说声音很大。

巧： 竹下先生的声音比较阴沉……果然还是比较适合被害者吧。

竹下： （灰心的声音）果然已经死掉了啊。

江城： 就因为声音比较阴沉（笑）。

巧： 刚才一瞬之间想说“声音比较阴沉所以适合戈德”，然后赶紧憋回去了（笑）。（转头看着竹下先生）你自己觉得比较适合谁呢？

竹下： 嘛，大概是被害者吧（笑）。

巧： 自己也承认吗（笑）。不过具体是谁呢。

江城： 生仓先生。

众人： 啊。

山崎： 大家一起发出“啊”的声音呢。

巧： 的确，有一种就像生仓先生那样运气很差的感觉呢。

竹下： 的确有那种感觉。

众人： （笑）

——反过来说，大家觉得巧先生适合出演哪个角色呢？

山崎： 除了成步堂没有其他候选人了吧。

江城： 所以说，要先把成步堂抛开来说。

山崎： 那么就是叫“修”的那只猫吧。

——只有巧先生不是人？

众人： （笑）

江城： （大声盖住其他人的声音）我想到了。马戏团的团长！

山崎： 那不也还是被害者吗。

巧： 从某种角度看，大家都是被害者呢（笑）。

・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

——请发表下对10周年，以及对系列的感想吧。

江城： 能够以10周年的名义，将这么多FANS聚集在一起真的很高兴。许多作品企划也得到了公布，在这之后也会让“《逆转》系列”更上一层楼。希望大家能够继续支持我们。

山崎： 我原本就是系列的FAN，今天是以和观众们一样高兴的心情来迎接10周年的。想到在这之后也会有有趣的故事继续展开，真是非常期待。当然，作为制作方来说，我也会更加努力为玩家们展现更加有趣的故事，希望大家多多支持。

——“《检察官》系列”到了10周年的时候，希望也能有个庆祝活动呢。

竹下： （面向山崎先生）为了对抗巧先生的吉他，你要不要练习下三味线？

山崎： 三味线？竟然是日式风格啊！

江城： 虽然游戏里没什么日式风格元素！

众人： （笑）

——顺便问一下，系列FAN的山崎先生第一次见到巧先生是什么印象呢？

山崎： 这个嘛……

江城： 神啊。

山崎： 的确。简直就是神啊。然后逐渐变成严厉的前辈……

众人： （笑）

——那么竹下先生，请。

竹下： 我是从《雷顿教授VS逆转裁判》开始关联过来的。在这之前一直都有耳闻《逆转》FAN的美谈，而今天在10周年纪念舞台上，再一次深刻地感受到自己想象以上的10年份支持的沉重感，体验了FANS的心情。这里并不是结束，而是要再次向着10年后为目标努力前进。

巧： 20年啊，那个时候大家多大了呢……

——但是，山崎先生可是年轻角色。

山崎： 这样啊……

江城： 永远的年轻人嘛。

众人： （笑）

——那么，拜托巧先生最后进行一个总结吧。

巧： 在制作初代的时候，希望这会是一款在10年后也有人喜爱的游戏，但没想到影响力会扩大到如此地步。完全超乎了自己的想象，可以说我自己是最为感到惊讶的呢。从游戏开始，发展到宝塚、电影之类的合作作品，系列以多种多样的形式扩大开来。在这之中，无数的相遇与命运交织在一起，然后奇迹般地朝着同一个方向进发，才真正形成了一款优秀的作品。所以以后我们也会重视每一次命运的相遇，全心全意做好接下来的作品。今天从FANS和工作人员们那里获得了巨大的动力。接下来我们也会一起努力下去，请大家多多支持。

——从FANS的角度来看，巧先生已经披露了指挥和吉他。下次活动会给大家带来什么样的表演，也是值得期待的呢。

竹下： 到底会干些什么呢。（看着巧舟）要不作为演员登台吧！

众人： 哦哦。

巧： 那么就演那个马戏团团长吧（笑）。



以后我们也会重视每一次命运的相遇，全心全意做好接下来的作品。

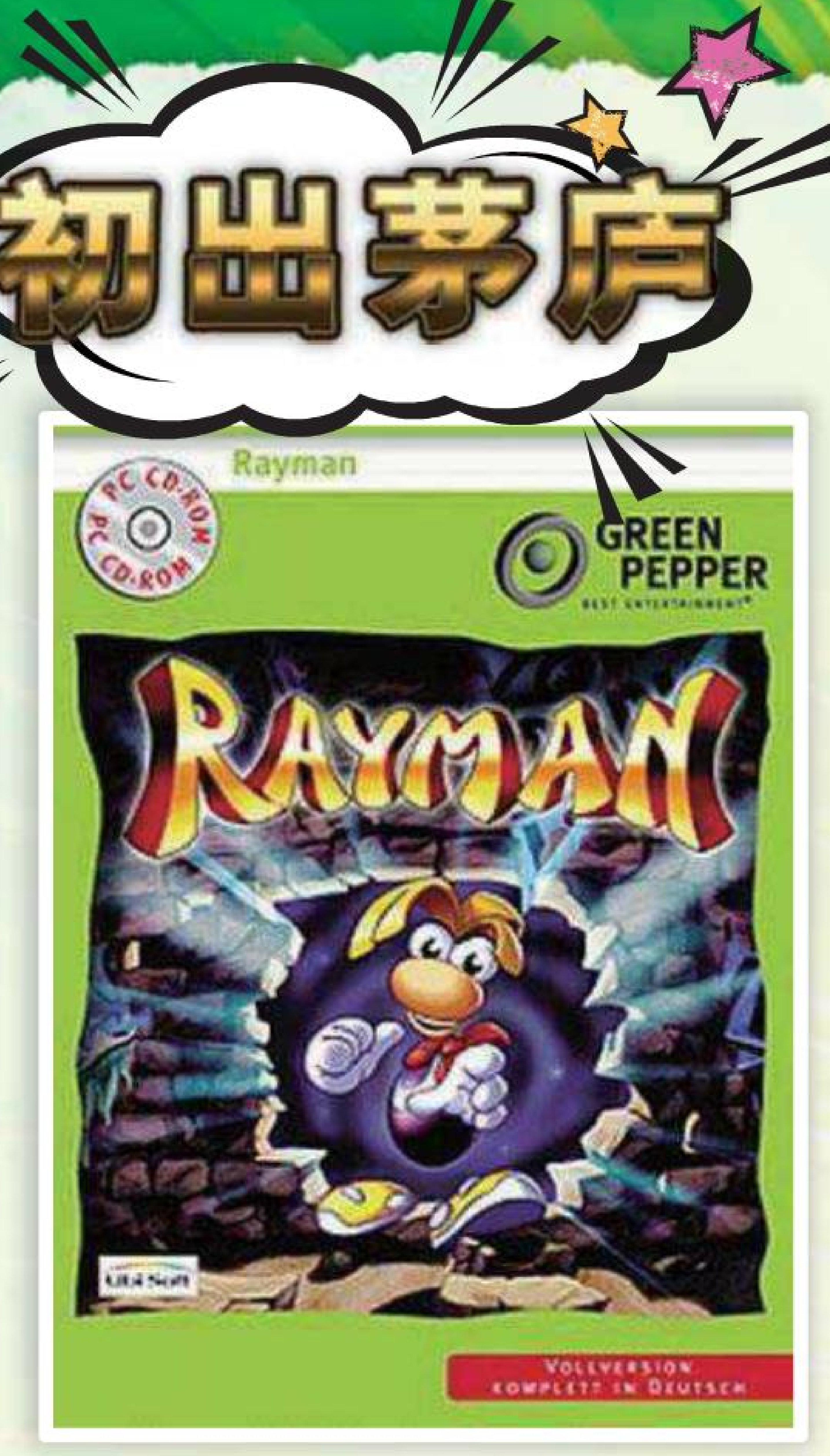


精神抖擞的ACT精灵

“《雷曼》系列”漫谈

《雷曼 起源》是近期不可多得的一款高素质ACT，玩过的人几乎都对游戏给予了肯定，纸鸢通关后也有一样的感受，顺带着还对整个“《雷曼》系列”来了兴趣，所以上一辑就盘算着制作一个相关的“专题企划”了。但作为玩着日式ACT长大的玩家，我本人对“《雷曼》系列”不太了解，甚至过去还戴着“美式ACT不如日式ACT”的有色眼镜。所以这次邀请我的朋友“匿名美食家”制作了这个关于“《雷曼》系列”的专题，希望本文能够让各位读者对这个代表着美式ACT风向的、有别于马里奥和索尼克的小精灵有所了解。

文 匿名美食家 编 纸鸢 美编 澄香



初出茅庐

▲《雷曼》初代作品的封面。

比起马里奥这位可以被称为“ACT世界大叔”的前辈，雷曼还只是个年轻的小伙子，毕竟第一款《雷曼》游戏诞生的时候，已经是32位机PS都面市的1995年了。这一年，育碧公司在PS上推出了首款《雷曼》作品——一款纯正的2D横版ACT，主角是一只看上去非常奇怪的小家伙，拥有健全的脑袋、手脚，但却全部和身体分离，可这丝毫不影响其灵活度。在2D世界里，它精神抖擞地展开了自己的初次冒险，而从本作开始，雷曼天马行空的奇幻风格就被定了型，前一个关卡可能还是蓝天白云，一幅美不胜收的画面，下一个关卡就可能是恐怖生物遍布的蝎子洞。





▲初代《雷曼》是一款标准的横版2D ACT。

PS版只是一个开始，第二年本作的PC版便推出。值得一提的是，当年育碧进军中国市场的时候，《雷曼》是该公司在中国内地推出的首款游戏，所以在人们还用着DOS操作系统的年代里，这个造型怪异的可爱小精灵就已经为不少电脑游戏玩家所知。当年育碧联合了众多的中国电脑游戏媒体对这款游戏进行宣传，所以有着不俗的人气，在当时来说，本作的画面确实达到了PC上2D动作游戏的巅峰，也难怪后来会被一再被复刻。此后的很多年里，几乎到了每推出一个新的游戏机种，育碧就会推出一款本作复刻版的地步，该现象在掌机平台上尤其严重。

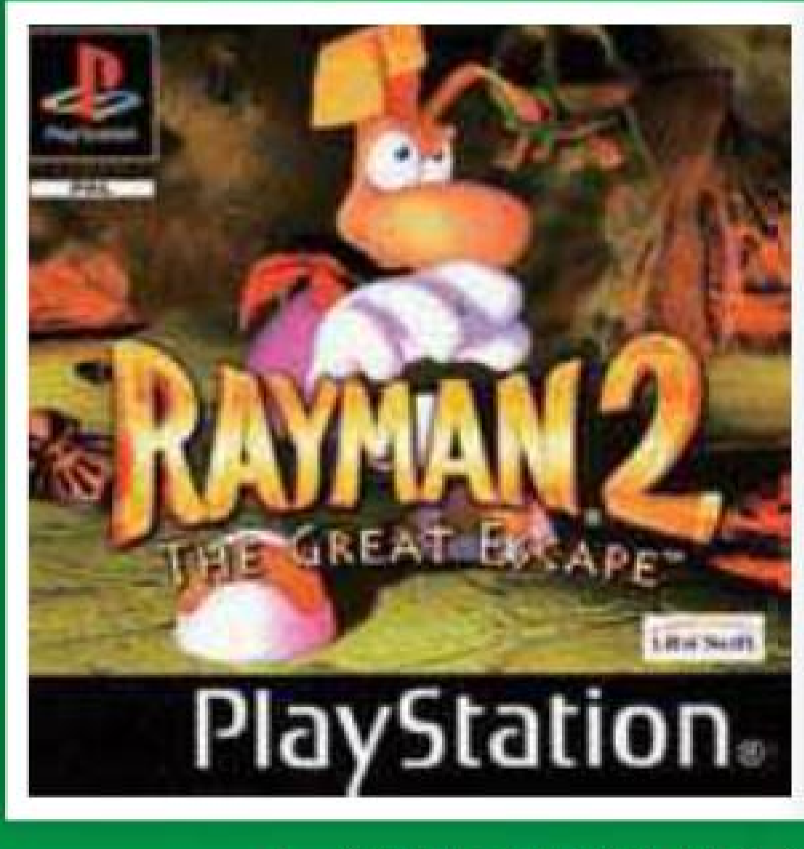
在同处亚洲的游戏重地日本，《雷曼》就没有那么受欢迎了。一方面因为《超级马里奥》和《索尼克》这样的传统ACT挡在身前，日本玩家一定要玩ACT的话可以优先选择它们；另一方面育碧和很多欧美游戏厂商一样以多平台发售为主，而在多平台中主攻的又是PC。这也解释了为什么在中国，电脑游戏玩家反而比电视游戏玩家更加熟悉《雷曼》。



再接再厉

初战告捷给了育碧推出续作的动力，于是在1999年10月续作登场了，除了必不可少的PC版和PS版，本作还在两台并不算成功的游戏平台上推出过，一个是任天堂的N64，另一个则是世嘉的DC。比起前作，这款正统续作《雷曼2 胜利大逃亡》没有一点儿延续前作风格的意思。这里的风格指的是游戏的整体类型，从之前纯粹的横版2D动作游戏变成了3D ACT，也就是N64上《超级马里奥64》的那种风格。风格上的转变使得游戏感觉和前作大不相同，但主角仍然是四肢和脑袋与身体分离的雷曼，同时背景色彩上也延续着奇幻的风格。毕竟实现了3D化，游戏的画面自然有了空前的提升，当年很多玩家在









▲《雷曼2 胜利大逃亡》发售了4个版本，依次为PC、PS、DC以和N64版。

初次玩到游戏时都对本作的画面赞不绝口，因为这一时期PC上的动作游戏中，主流还是色调阴暗、气氛凝重的僵尸杀戮类游戏，《雷曼2 胜利大逃亡》童话世界版的清新风格难免会让人眼前一亮。游戏的故事背景也简单易懂，讲述神秘的海盗基尔特，他认为雷曼是一种少见的生物，所以要让雷曼在天际动物园成为一个稀奇种类的理想标本，于是雷曼和朋友们成为了海盗“绑架行动”的目标。基尔特利用一群疯狂的机器海盗把各种各样的宇宙生物抓进了动物园，不过福大命大的雷曼侥幸逃了出来，逃出来不是最终目标，利用自己的头脑和身手将其他朋友全部解救出来才是游戏的最终目的。游戏本身的表现也算出彩，虽然处处流露着和《超级马里奥64》相似的痕迹，但对于当时绝对不可能在PC上玩到《超级马里奥64》的电脑玩家来说，本作是不错的选择。

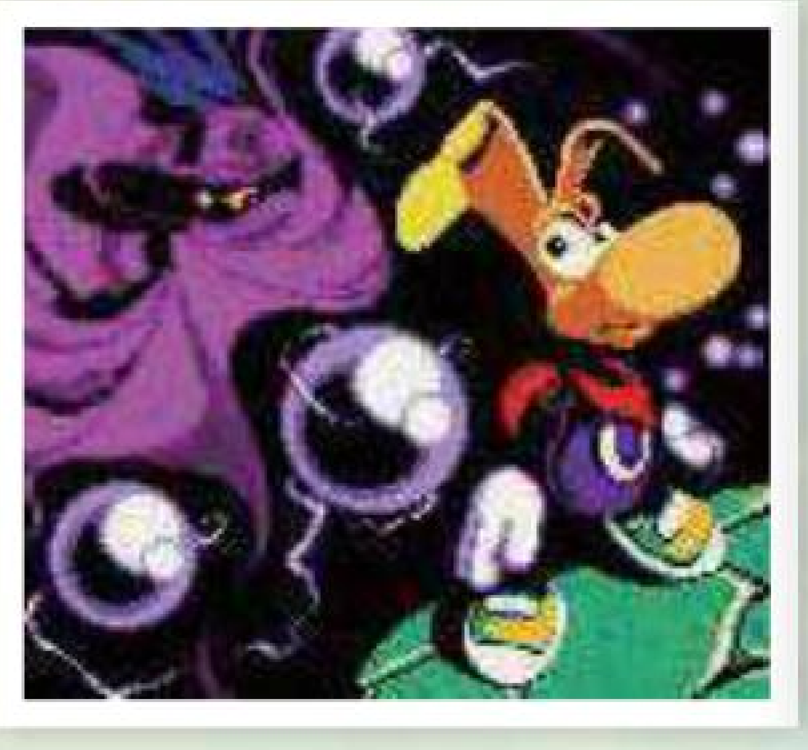



▲《雷曼2 胜利大逃亡》看上去和《超级马里奥64》有几分相似。

移师掌机

《雷曼2 胜利大逃亡》之后，育碧并没有急于推出“《雷曼》系列”的新作，而是选择在PC和PS之外的游戏平台上推出系列的复刻作品。2000年，第一款掌机版的《雷曼》游戏在GBC上推出，全彩画面的本作移植自系列初代作品，不过限于GBC的机能，画面不可避免地出现了缩水的状况，不仅如此，就连操作感也不如PC版来得细腻，

◀GBC版《雷曼》。



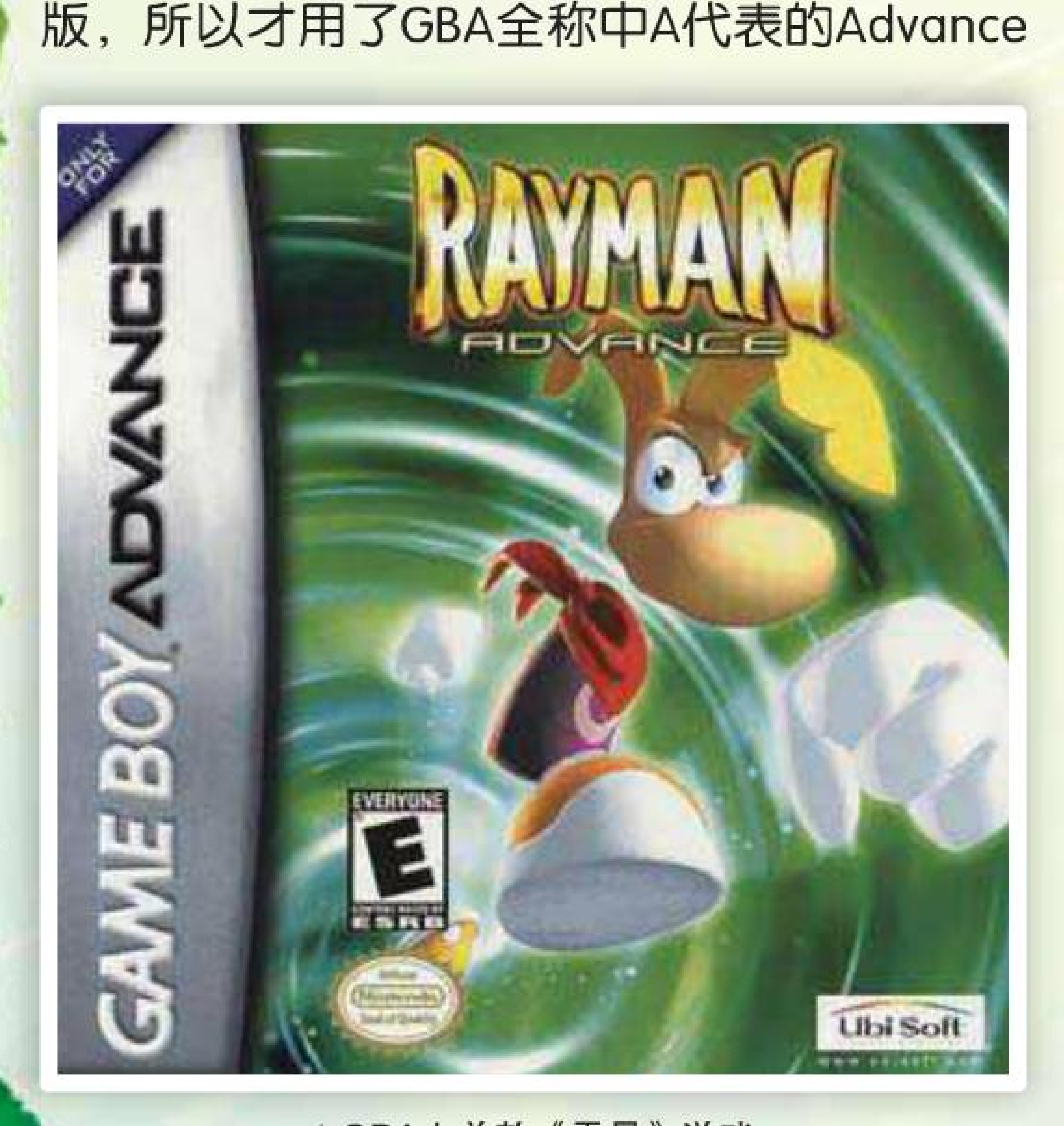

▲GBC的机能实在有限，但在当时的掌机中，这样的画面已经可算上乘。



▲GBC版的《雷曼》也在日本推出过，尽管是彩机专用卡，但影响力非常有限。

所以本作并没有在掌机玩家群体中掀起太大的波澜。同一时期，《雷曼2 胜利大逃亡》也被移植到了N64上，不过遗憾的是反响甚至不如GBC版的《雷曼》。

一年之后，GBA在全球发售，比起8位机GBC来说，GBA的进化可谓脱胎换骨，育碧也看准这个机会在GBA上推出了《雷曼》新作——《雷曼Advance》。借助GBA机能的突飞猛进，本作的画面表现力已经接近了PC版的初代作品，同时操作手感也比GBC上升了不少。不过遗憾的是，除了接近PC版的水准之外，2001年推出的本作和1995年的PS版相比就没有其他变化了，只能算是一款中规中矩的复刻之作，但毕竟6年过去了，连GBC都大踏步进化成了GBA，本作却只是单纯的移植，这多少还是让人有些不满的，况且此时GBA上还有更加老道的《超级马里奥Advance》推出在前，所以本作依然未能在掌机平台上有太大的作为。这里再说句题外话，GBA上推出了无数以Advance作为后缀的游戏，大都是经典老游戏的GBA复刻版，所以才用了GBA全称中A代表的Advance



▲GBA上首款《雷曼》游戏。

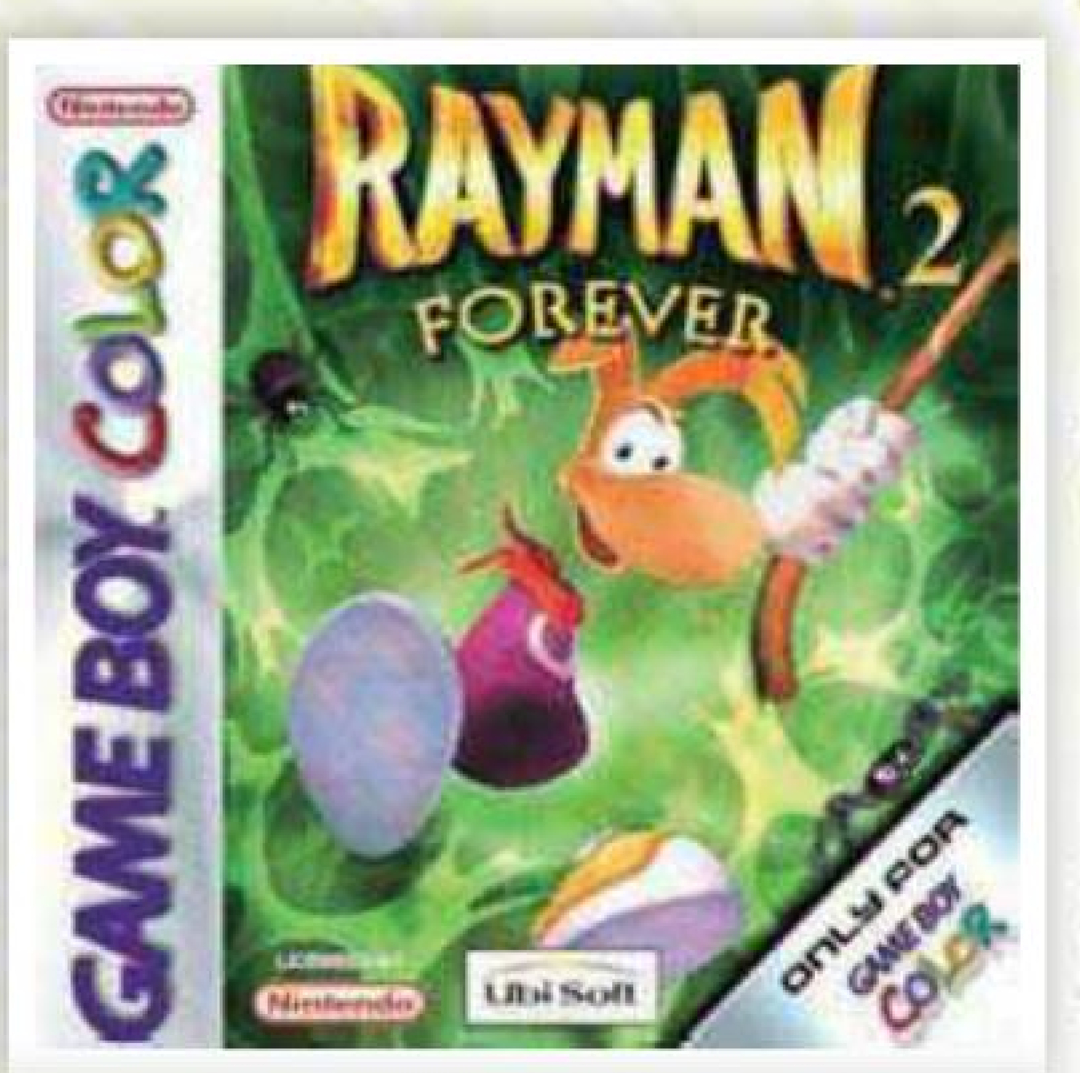


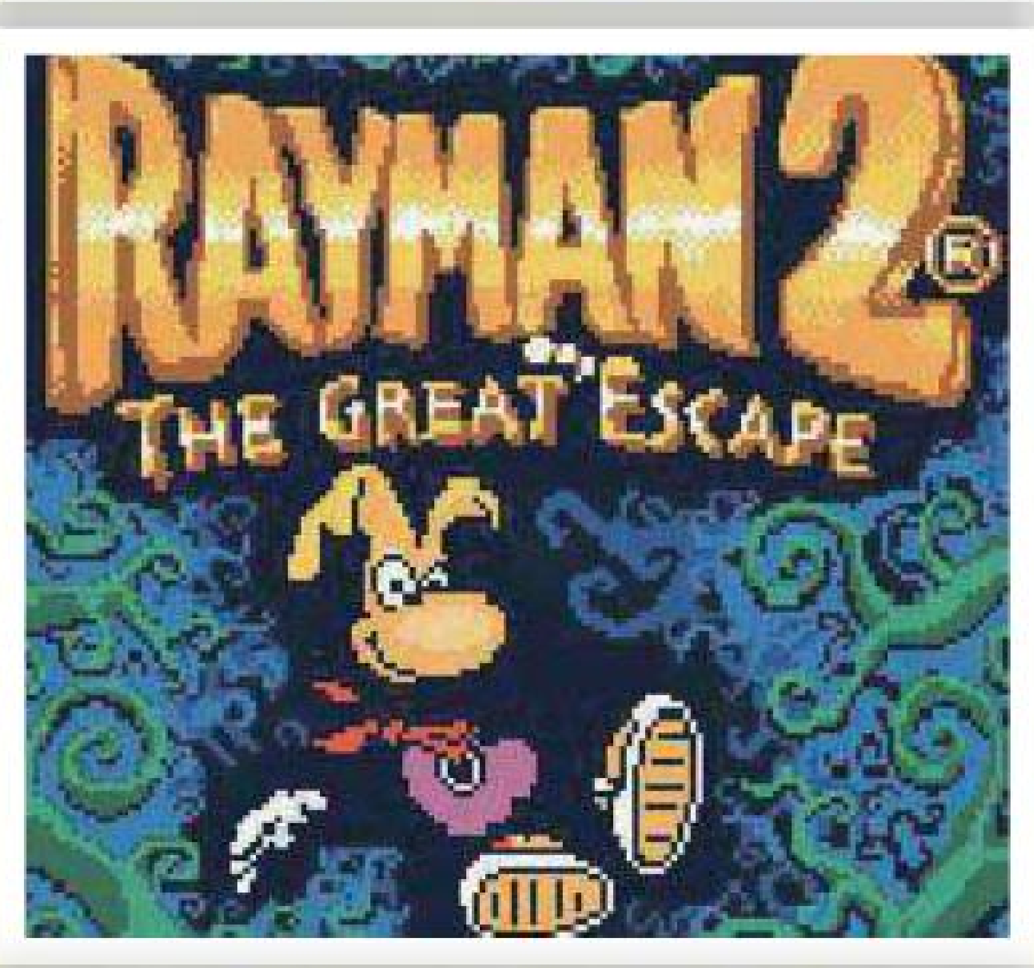


▲《雷曼Advance》已经可以让玩家在掌机上体会到和家用机版同样品质的《雷曼》游戏了。

这个词，意旨GBA版。Advance有“进步、提升”之意，但是绝大多数打着这个名称的GBA游戏都只是为了证明游戏是GBA版而已，游戏本身却没有半点“进化”的感觉。

还有一件事不得不提，在《雷曼Advance》已经发售的情况下，育碧仍然没有放弃在GBC上推出《雷曼》游戏的计划，就在GBA上第一款《雷曼》游戏发售后不到一个月的时候，GBC版的《雷曼2》发售了。虽然顶着正统续作的名号，但是GBC的机能人尽皆知，所以原本3D画面的游戏被活生生改成了2D横版ACT，系统则和GBC版首款《雷曼》如出一辙，整体素质非常一般。当然了，本作也成为了GBC上“《雷曼》系列”的绝唱。

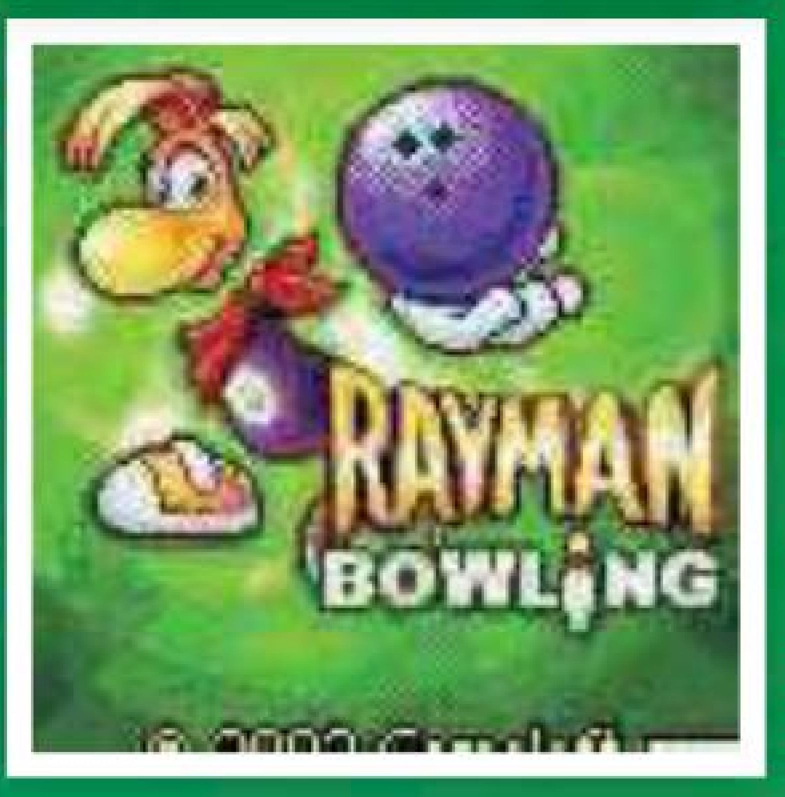






▲GBC版的《雷曼2》，因机能所限变成了2D画面。





▲《雷曼高尔夫》和《雷曼保龄球》，手机版的雷曼作品全部由Gameloft开发。

和大多数欧美游戏公司一样，育碧喜欢多机种全面兼顾，所以即便是在便携游戏领域，《雷曼》也并非只认准了GBC和GBA两个掌机平台，在同样属于便携设备的手机上，育碧也开始尝试推出《雷曼》游戏。当时的手机还没有发展到今天这般高端，所以大多数游戏都是基于JAVA程序开发，《雷曼》也没有例外，除了推出复刻《雷曼3》的JAVA游戏之外，还推出了两款体育类型的《雷曼》游戏——《雷曼保龄球》和《雷曼高尔夫》。不止是所有手机都可以玩的JAVA版《雷曼》，育碧当时还在美国占有率最高的黑莓手机上开发了专门针对该平台的《雷曼》，不过同样不是正统ACT作品，而是乱斗赛车类型的《雷曼卡丁车》。以上手机游戏本身并没有什么特色，无非就是打着“雷曼”旗号的分支作品，不过值得一提的是，虽然打着育碧的旗号，但实际上所有手机版的《雷曼》游戏都是由育碧的子公司——专门开发手机游戏的Gameloft推出。

说Gameloft是游戏业界的一朵奇葩毫不为过。该公司的所有游戏都在手机平台上推出，从JAVA开始，一路经过了塞班、WP等手机系统，直到如今手机平台被iOS和Android完全占领为止，这家公司都在“努力”地为推出各种类型的游戏，让手机游戏的类型更加丰富多彩。除了有“模仿”的嫌疑之外，作为育碧的子公司，Gameloft的实力还是令人信服的，游戏的可玩性都比较高，所以iPhone版的《雷曼》游戏也是出自这家公司之手。iPhone版的《雷曼》目前只推出了一款，同样是复刻作品，复刻的对象是《雷曼2 胜利大逃亡》，游戏很好地还原了原版的精髓，对3D画面的表现也令人满意，此外针对iPhone的特殊硬件机能，还加入了触摸和重力感应的操作，加上低廉的售价，在APP Store里本作有着不俗的销量。







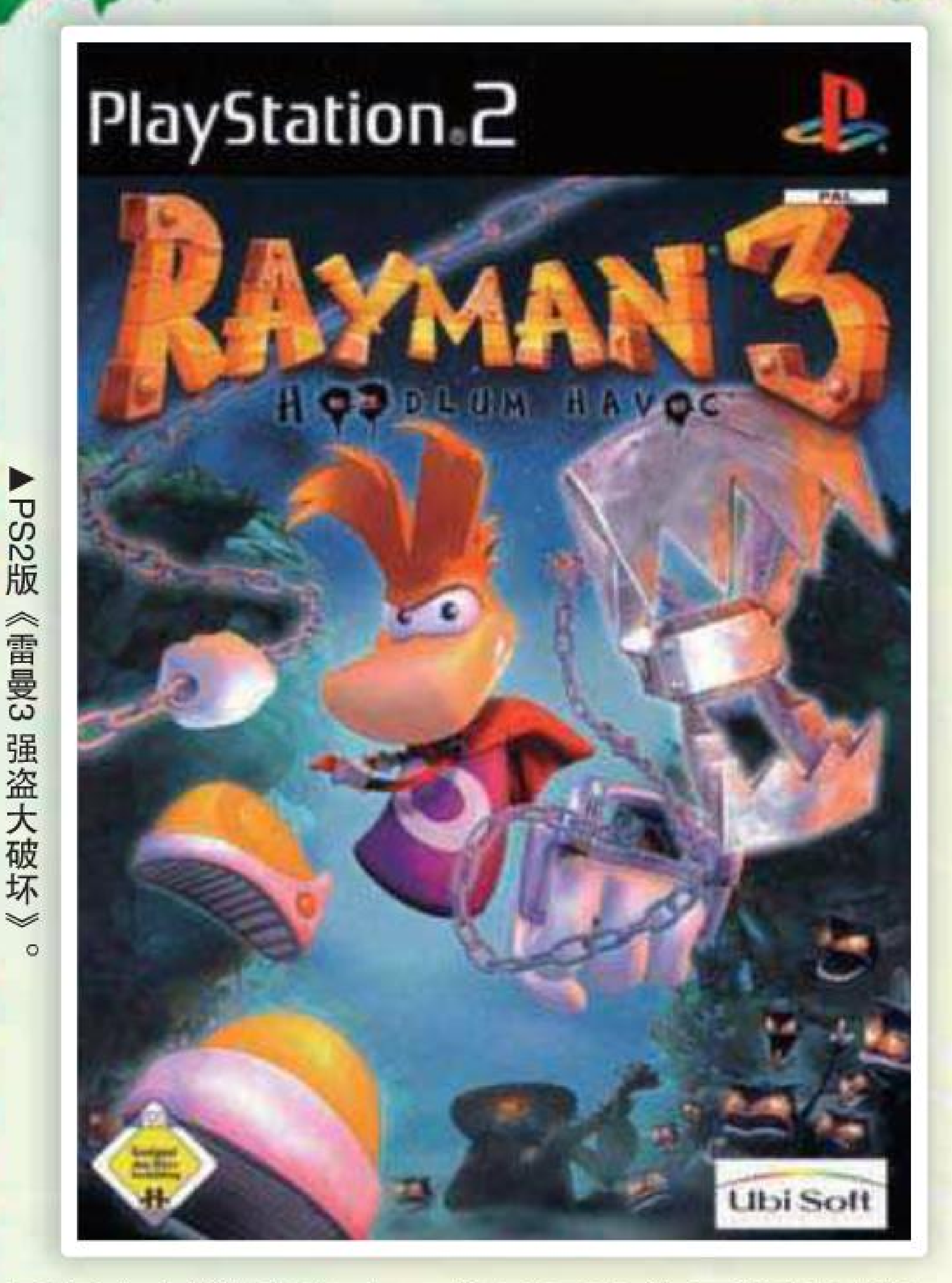
▲iOS版的《雷曼2 胜利大逃亡》要使用触摸屏上的虚拟按键操作，“没有手感”依旧是iPhone游戏的最大难题，尤其对《雷曼》这样的动作游戏影响最为严重。



进入21世纪，微软对电视游戏的插足和欧美游戏的崛起，让家用机游戏和PC游戏的



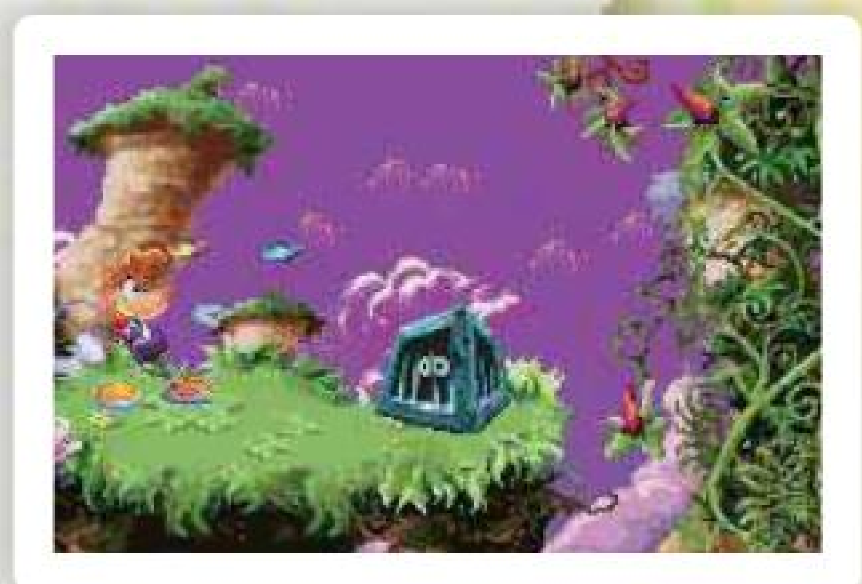
▲《雷曼 竞技场》并非传统的ACT，是一款玩法非常多样的作品。



▲PS2版《雷曼3 强盗大破坏》。

良，因而无论是初次玩到“雷曼”的人还是系列老玩家都可以很快体会到游戏的乐趣。另外，各式各样的游戏场景也再度回归——幽静的木屋、漆黑的山洞、阴森的沼泽、危险的水塘……而且每个场景还有不同的天气环境。不同的天气环境除了在画面显示上会有所不同，对于雷曼和敌人的行动也会造成影响，这让本身奇幻的游戏增添了少许真实感。本作中雷曼的技能多了起来，除了普通的移动和跳跃，游泳、攀爬、飞翔等技巧也为雷曼所掌握，更加多样的技能使得游戏的操作更加丰富。而始终围绕游戏的关键词就是“果汁”，强盗们之所以变得如此强大正是因为喝下了各种颜色的果汁，而雷曼也要借助果汁来提升自己的能力，这样才能最终将强盗们全部消灭。




▲几乎和家用机版同期推出的《雷曼3》被无情地改为了2D ACT。

界限变得模糊起来，尤其是欧美厂商推出的游戏，几乎是清一色的多平台发售。在《雷曼》正统作品出现之前，一款名叫《雷曼 竞技场》的游戏率先发售了，本作的PC版自然不会缺席，不过PS系的版本则从PS升级到了PS2上，游戏采用的仍然是2代的图像引擎，整个游戏主要分为赛跑和射击两个大模式。赛跑有点像乱斗赛车游戏，跑道上会出现分支路线、捷径、弹板和滑道，可以利用陷阱坑害对手；射击则很有对抗意味，要比对手更快地完成射击任务。为了体现“竞技场”的概念，游戏中收录了很多不同的比赛场地，但最初只有3个可以进入，随着游戏的深入会不断解锁直至12个场地全部出现。

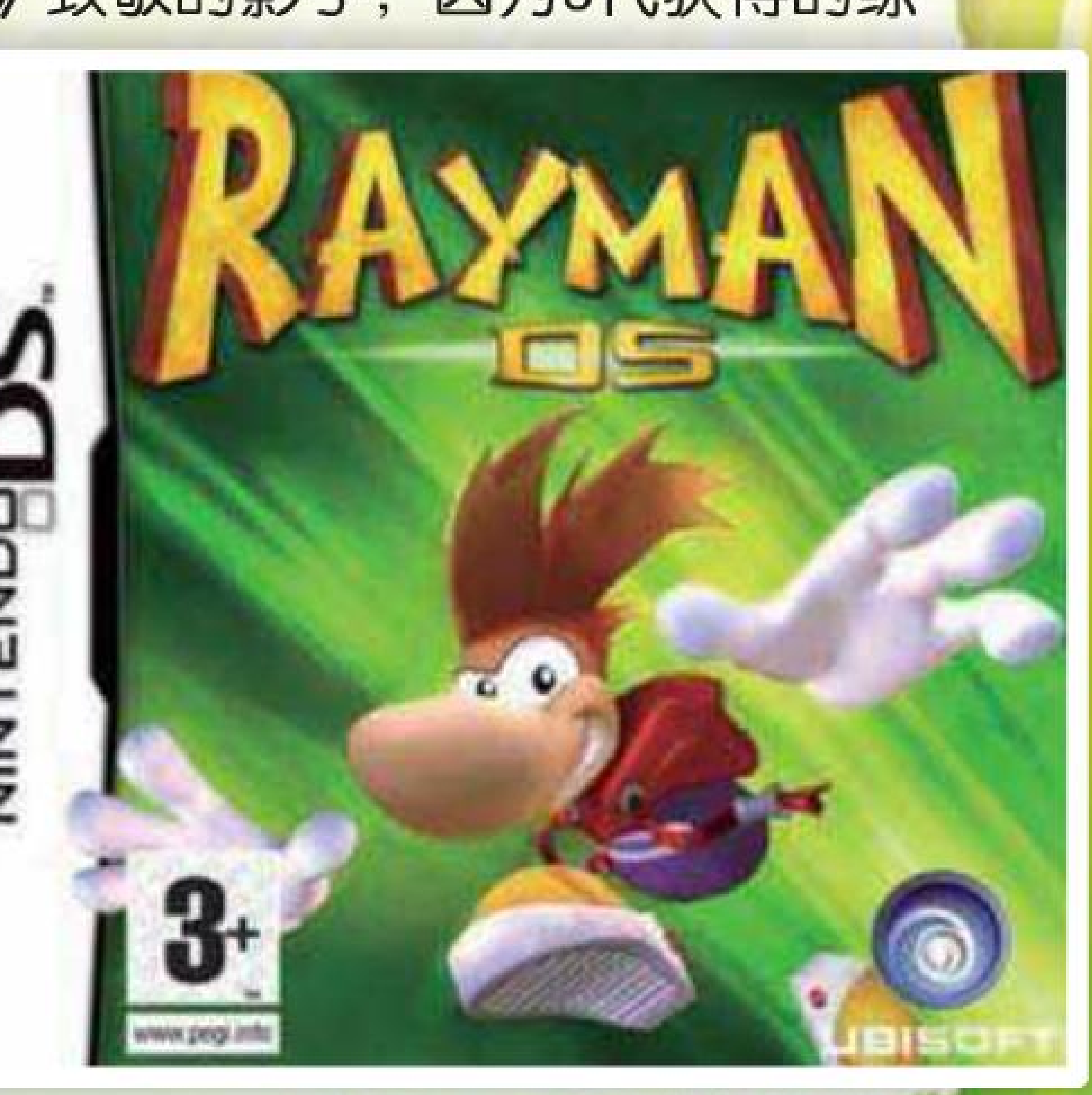
接下来，真正被冠以“3代”序号的《雷曼3 强盗大破坏》多平台发售了。经过2代的“胜利大逃亡”之后，邪恶力量再次出现，雷曼则再度同邪恶实力展开了争斗，只不过这一次的对手是一帮狡猾险恶的强盗。本作继续保持着系列卡通化的风格和前作的3D形态，3代之前的种种特色被完全继承并加以改



▲GBA版的《雷曼3》。

让掌机玩家庆幸的是，因为是全平台推出，GBA也沾光以最快的速度推出了《雷曼3》，但是因为GBA的机能问题，游戏再次无情地被育碧改成了2D版，掌机机能落后于家用机的劣势再次体现出来。

不过说到掌机，后来的NDS和3DS在机能上就强了许多，所以NDS和3DS上的第一款《雷曼》游戏——《雷曼DS》以及《雷曼3D》，在画面上多多少少都有向《雷曼3 强盗大破坏》致敬的影子，因为3代获得的综



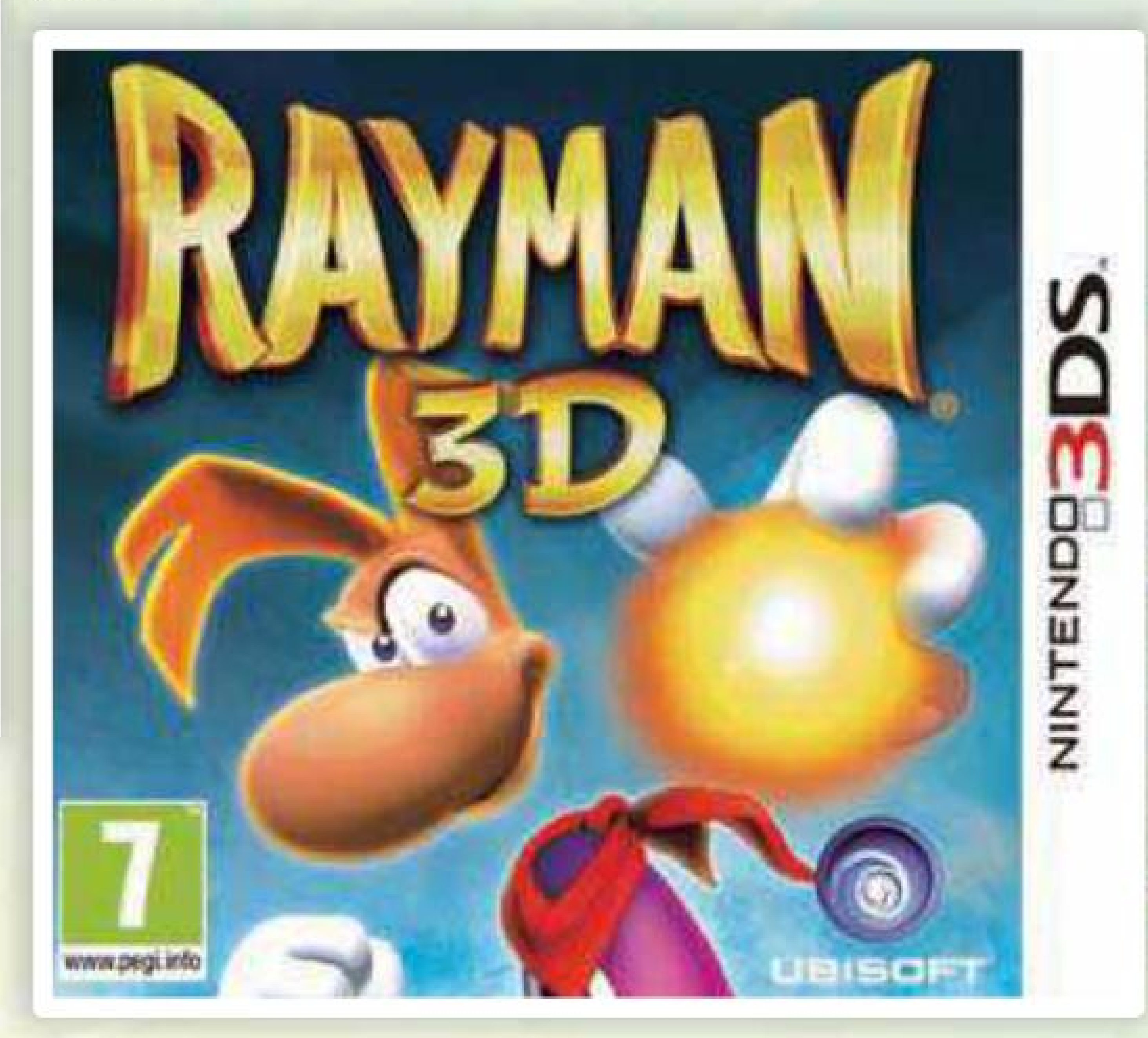
▲NDS上首款《雷曼DS》作品，不过也成为惟一的一款真正由雷曼担纲主角的NDS版《雷曼》游戏，此后NDS上的《雷曼》游戏成了疯兔们的天下。





▲《雷曼DS》总是给人《超级马里奥64 DS的影子》。

合评价确实相当之高。虽然《雷曼3D》移植的对象是2代，但是很多操作都和本作十分相像。当然了，《雷曼3D》的裸眼3D成像是一个重要的卖点，这是连原版都不具备的特色。



▲3DS上首款《雷曼》作品——《雷曼3D》。

疯兔危机

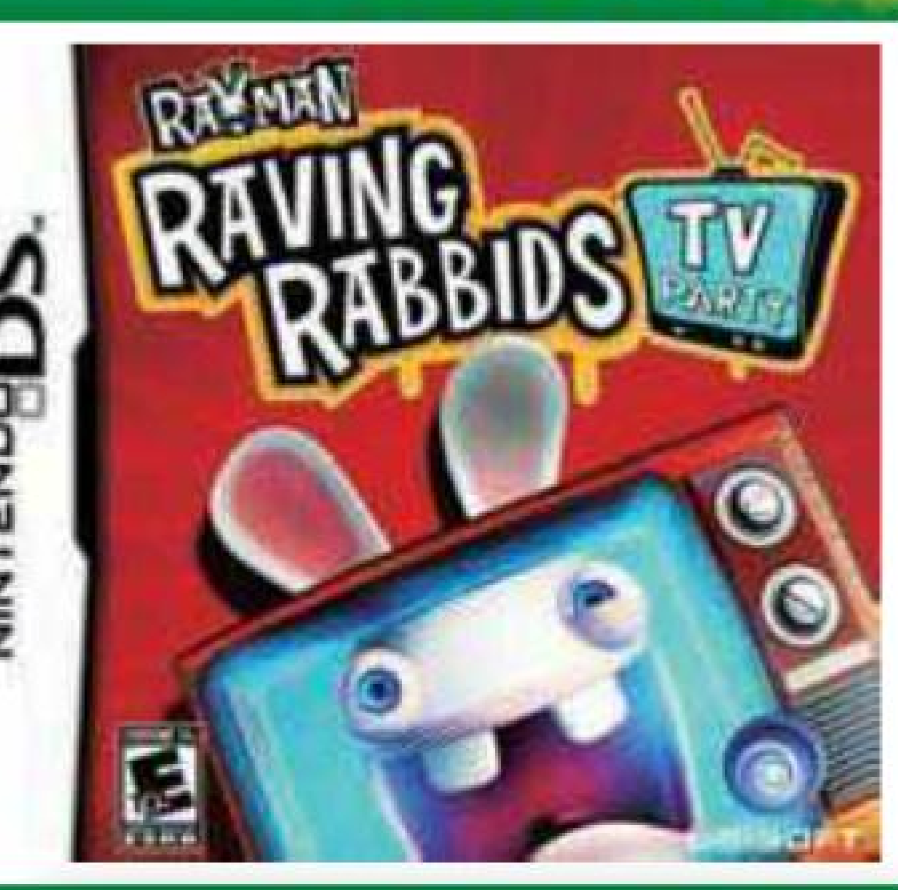
《雷曼3 强盗大破坏》之后，“《雷曼》系列”走起了另类路线，推出了以系列中原本作为配角出场的疯兔们担纲主要戏份的游戏《雷曼 疯兔危机》。游戏中，雷曼被一大群失控的疯兔掌控，并被迫进行各种考验。游戏的目的是帮助雷曼摆脱疯兔们的纠缠从而重获自由，而这个过程中玩家需要接受70种以上小游戏的考验才行，游戏本来在Wii上推出，充分发挥了Wii手柄的特性，各种夸张疯狂的小游戏让人乐此不疲。虽然是小游戏合集，但却支持四人对战，和朋友们一起进行扔奶牛、挤猪奶等令人疯狂的小游戏的确是欢乐无比。小游戏合集的本作取得了出人意料的成功，续作《雷曼 疯兔危机 2》很快推出，当中仍然收录了60种小游戏，而这一次的冒险舞台则更加广阔，玩家们要前往世界各地阻止疯兔们的荒诞行为。

▲图为Wii版的《雷曼 疯兔危机 电视聚会》封面，“疯兔”一度真的成为了“《雷曼》系列”的危机，因为这只原本只是配角的兔子竟然让人们忘却了雷曼的存在。

有Wii版自然不会少了NDS版，虽然无法完全体现Wii版的乐趣，但是“异质”的NDS版《雷曼 疯兔危机》中同样可以玩到不少通过触摸操作和上下屏互动才能完成的小游戏。除了《雷曼 疯兔危机》和《雷曼 疯兔危机2》，还有一款集前两作大成的《雷曼 疯兔危机 电视聚会》在Wii和NDS上推出。这三款游戏让疯兔们的影响力暴涨，甚至超过



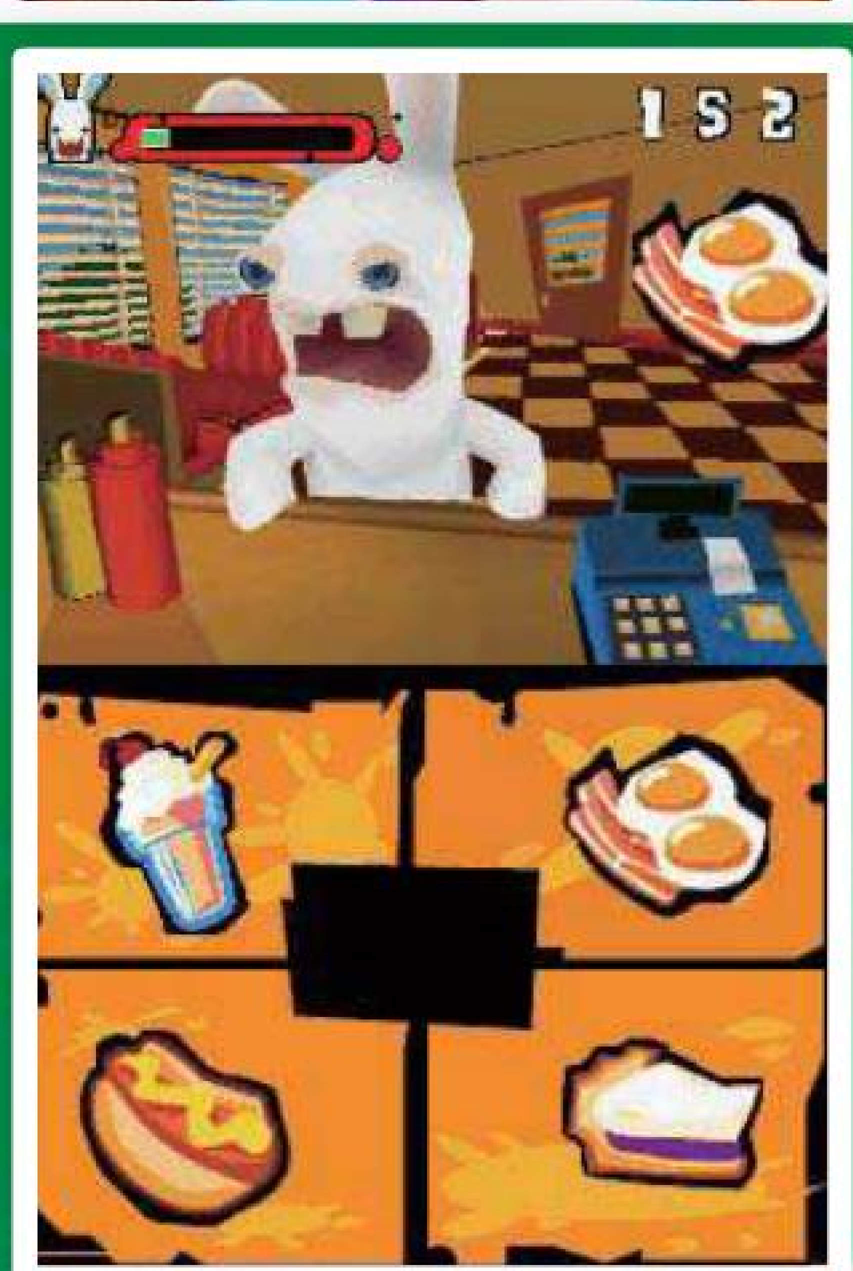




▲NDS上的三款《疯兔》游戏。

了“雷曼”本身的影响力，尤其对于很多从Wii开始接触游戏的玩家，完全不知道雷曼是何物，这也算是疯兔们给雷曼造成的另一种危机了。也许育碧也察觉到了这个问题，所以后来推出的疯兔题材游戏干脆去掉了“雷曼”的前缀，成为了独立的游戏系列。

这样算来，NDS上真正意义上的《雷曼》作品其实只有《雷曼DS》一款，剩余的三款其实都可以归为“《疯兔》系列”。由于“《疯兔》系列”的人气实在太高，育碧甚至又回头在GBA上推出了一款《雷曼 疯兔危机》。



►NDS版《雷曼 疯兔危机》同样是小游戏合集，算是很不错的休闲类作品。



其实除了《雷曼3D》之外，3DS上还推出过一款名叫《疯兔 时间旅行》的游戏，这是一款非常正宗的2D ACT，主角是疯兔们，玩家要控制着这些家伙使用时间机器回到过去改变人类历史。游戏在风格上也保持着“《疯兔》系列”的恶搞和夸张，不过这款多平台发售的游戏在名称上已经摆脱了“雷曼”的前缀，自成一派地变成了“《疯兔》系列”。



▲▼3DS版《疯兔 时间旅行》。





▲这次的《雷曼 起源》两大掌机平台一个不落。

2011年，《雷曼





◀▲3DS和PSV版的《雷曼 起源》在保持家用机版水准的基础上，又各具特色。

起源》在PS3、X360、Wii以及PC四大游戏平台推出，本作顶着“系列15周年纪念作品”的光环，重新回归2D画面，讲述雷曼和朋友们阴差阳错坠入梦之世界。接下来要在梦之世界超过60个的2D关卡中展开大冒险，玩家要陪着雷曼和他的朋友们从一开始只会简单的“跳跃”起一步步成长，通过营救仙女的方式获得包括攻击、滑翔、游泳飞檐等全新技能，虽然游戏的整体流程算不上太长，但是关卡中大量需要耐心寻找的隐藏要素和反复挑战的高难度关卡会激起玩家一再挑战的决心。

接着到了2012年，《雷曼》在掌机方面也有了新的消息，步入正轨的3DS和刚刚发售的PSV同时迎来了《雷曼 起源》。因为已经时隔一年，所以掌机版无法再被称作“系列15周年作品”，于是育碧巧妙地换了说法，顶着“育碧公司成立25周年纪念作品”的两款掌机版《雷曼 起源》在2012年年初先后发售。随PSV在欧美首发的PSV版《雷曼 起源》，借助主机本身强劲的机能，无论是画面还是操作感都可以和家用机版平起平坐，但不知道出于怎样的考虑，PSV版中取消了家用机版多人合作的通关模式，这使得游戏的欢乐度大大降低，但好在针对PSV触摸屏加入的全新操作还算足以弥补上述缺失。“异质”的3DS版，在游戏过程中用下屏来显示当前关卡的完成进度，同时难度也比家用机版有所下调，也许在任天堂掌机上的人气仍然比不过“《超级马里奥》系列”，但比起NDS时代不断推出《疯兔》这种恶搞作品以致于忽略了《雷曼》正统游戏的行为来说，这次3DS版的及时推出还算令人满意。

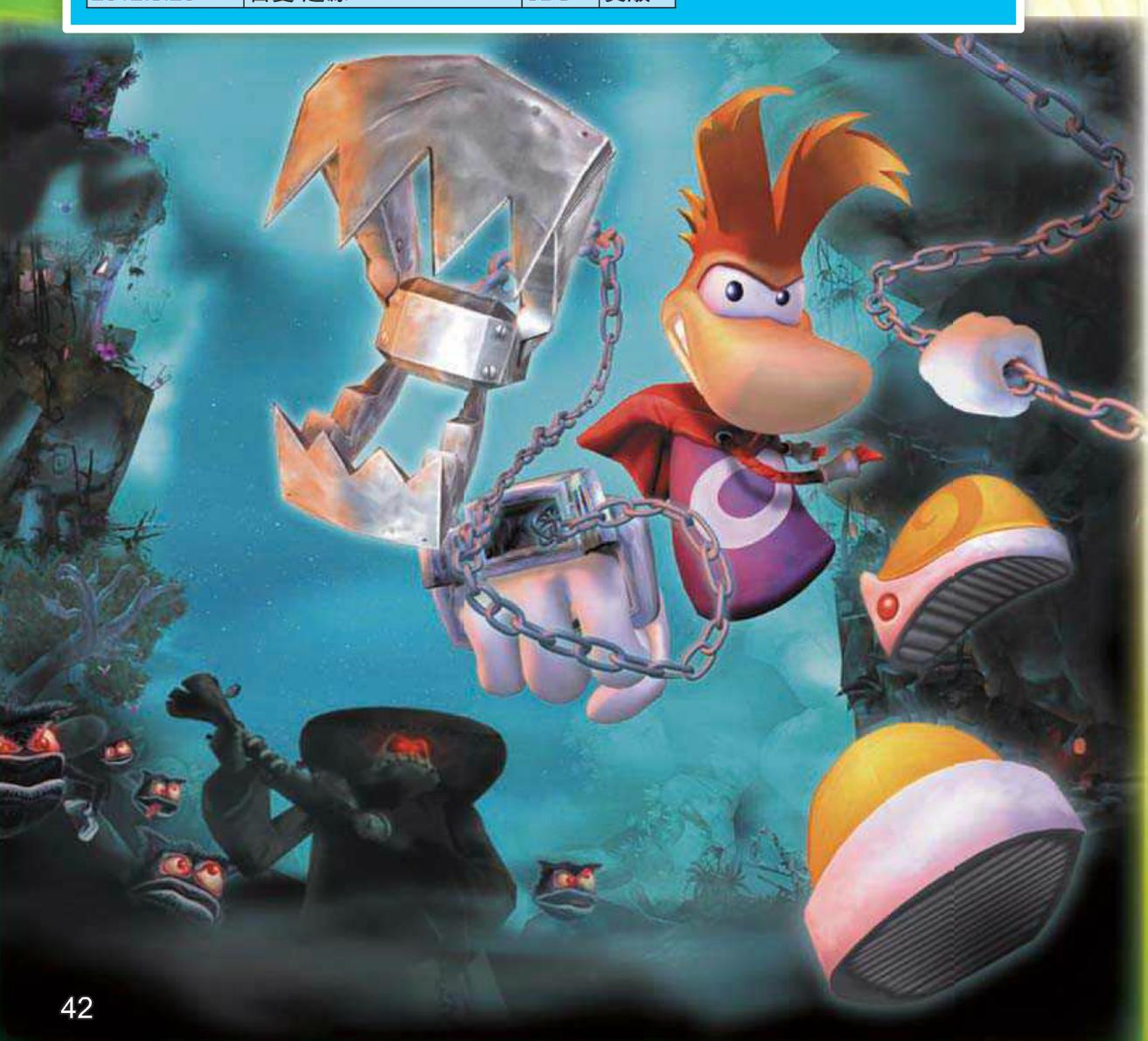
无论在哪一个机种上，重新回归2D的《雷曼 起源》都大受好评，在部分欧美玩家的眼中，本作甚至比大红大紫的《超级马里奥3D大陆》还要好玩。更希望通过《雷曼 起源》，能让更多的玩家喜欢上这个ACT世界中的奇异小精灵，也希望今后会有更多更好玩的正统《雷曼》续作推出。

附录：掌机版“《雷曼》系列”游戏列表

（注：以发售日先后为序，版本只列出首发版，“《疯兔》系列”只列入名称中带有“雷曼”前缀的。）

发售日	游戏名	机种	版本
2000.3.11	雷曼	GBC	美版
2001.6.4	雷曼2	GBC	美版
2001.6.10	雷曼Advance	GBA	美版
2003.2.21	雷曼3	GBA	欧版
2005.3.11	雷曼DS	NDS	欧版
2005.3.15	雷曼 阿飞复仇	GBA	美版
2005.9.6	雷曼10周年纪念版	GBA	美版
2006.6.16	维尼熊+雷曼3	GBA	欧版
2006.11.14	雷曼 疯兔危机	GBA	美版
2007.3.6	雷曼 疯兔危机	NDS	美版
2007.11.13	雷曼 疯兔危机2	NDS	美版
2008.11.14	雷曼 疯兔危机 电视聚会	NDS	美版
2011.3.25	雷曼3D	3DS	欧版
2012.2.15	雷曼 起源	PSV	美版
2012.3.20	雷曼 起源	3DS	美版

总结： 由左表可以看出，《雷曼》在掌机平台上的作品主要还是移植为主，除了《雷曼 阿飞复仇》勉强算GBA版独占之外，就再没有一款是原创掌机作品了，而且和上次“专题企划”中的《海贼王》游戏有点类似，PSP上竟然也没推出过一款《雷曼》游戏，不过好在PS上《雷曼》游戏多，PSP玩家真的想玩的话，可以选择ＰＳＰ上的PS模拟器进行游戏。





文 苍穹

美编 sienna

离发售日越来越近，《觉醒》也公布了更多的重磅情报。以初代主角“马尔斯”之名自称的谜之剑士的声优却是女性，而世界地图西边的谜之大陆则与《外传》的大陆轮廓极为相似，看来剧情方面的种种疑团惟有等到游戏发售才能揭晓了。

光环视频收录 POCKET HALO

3DS	火焰之纹章 觉醒		
	ファイアーエムブレム 觉醒		
	Nintendo	S・RPG	日版
	1人	4800日元	对应周边未定
	相关报道：Vol.178 P48		
	预定2012年4月19日		

谜之剑士『马尔斯』登场！

马尔斯

以昔日英雄王之名自称、头戴面具的谜之剑士，手中的宝剑与主人公的法尔西昂如出一辙。

▶谜之剑士的声优是小林优，其真实身分到底是……？

▼面对“尸兵”的突然袭击，马尔斯拔剑相助。

艾梅莉娜

统治着伊利斯国的圣王，也是库洛姆和莉兹的姐姐，性格温和、宽容的她深得百姓的爱戴。

▶艾梅莉娜与库洛姆间相互信赖。

世界观详情

游戏LOGO那段英文中提到的两条龙，一条是爱惜众生的“神龙那伽”、一条为毁灭人类的“邪龙基姆雷”。伊利斯圣王国的统治者，是曾凭借神龙之力击倒邪龙的圣王的末裔；大陆西边、信奉邪龙的国家佩雷吉亚，则一直视伊利斯为死敌，两国间的关系非常紧张。另外大陆北边还有一个军事大国菲利亚。



▲西边的谜之大陆详情尚未公开。

值得信赖的同伴们！

▼►初始就是上级职业的弗雷德里克会带玩家慢慢熟悉系统。

重骑士 **弗雷德里克**

冷静沉着、经验丰富的骑士，作为自警团的副官支持着库洛姆，经常进行指点、提出建议。

魔道士 **利希特**

自警团中最小的成员，受到大家的宠爱，不过利希特本人却并不愿意被当成小孩子。

天马骑士 **斯米娅**

经常犯错，觉得自己拖了自警团的后腿，不过也拥有能与动物心灵相通的不可思议的能力。


▲斯米娅对库洛姆怀有朦胧的情感。

装甲骑士 **卡拉姆**

身披重铠的骑士，超高的防御力是其特性。卡拉姆虽然身材高大，但在自警团中存在感却有些薄弱。





剑士 隆库

菲利亚王国的剑士，剑术出众但却不擅长应付女性，他加入库洛姆的自警团的原因尚不明朗。

战士 维克

库洛姆的发小，性格有点大大咧咧，甚至连自己作为武器的斧头放在哪里都会忘记。

▶维克与库洛姆是“永远的对手”。

吟游诗人 玛利娅贝露

莉兹的好友，是伊利斯圣王国中名门贵族之女，一向盛气凌人的她性格略有些高傲。

◀玛利娅贝露对莉兹非常重视。

魔道士 米莉艾露

带着眼镜的魔道士，擅长使用攻击魔法的米莉艾露性格认真、做事一丝不苟。

◀这也是系列中首次出现戴眼镜的角色。

轻骑士 索鲁

性格温柔、招人喜欢的骑士。轻骑士能够使用剑和枪，移动力也非常优秀。

◀系列玩家都很熟悉的初期骑士搭配——『小红和小绿』。

轻骑士 索瓦蕾

自警团的女性骑士，性格勇猛、武艺也不输给男性，经常与索鲁相互切磋。

系统情报进一步公开！

羁绊系统

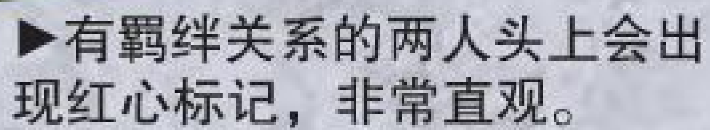
“羁绊”就是系列玩家们熟悉的支援系统，我方角色可以通过战斗加深相互间的羁绊，进而触发支援对话。两名羁绊值高的角色相互临近，就能在战斗中触发支援效果，触发追加攻击与支援防御的几率也会提升。





▼▶支援效果带来各项数值的大幅提升。





▶有羁绊关系的两人头上会出现红心标记，非常直观。

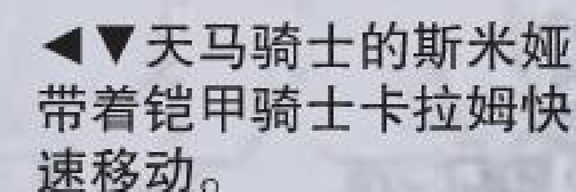
双人系统

本作中，当两名角色进入地图上的同一格后，就可以组队同时行动，有点类似《机战OG》的双人小队系统。双人系统的用途很多，在战斗中的重要性不言而喻。









▲组队的两人能力值会受到同伴的影响。



▼▶莉兹的血量不足，赶快与弗雷德里克组队。



◀▼天马骑士的斯米娅带着铠甲骑士卡拉姆快速移动。



▲▶作为队伍中支援角色的莉兹在战斗中不会受到敌人的攻击。

通信要素

利用3DS的通信机能可以进行“组队决斗”，在此模式下两位玩家需各派出3名角色，组成两支小队并肩杀敌，击倒敌方大将后可以得到武器道具等奖励。此外通过邂逅通信与其他玩家交换资料后，其队伍就会出现在自由地图上。任天堂官方还会通过无意识通信形式，为玩家陆续提供角色、道具和地图下载。



▶可以通过金钱或战斗，把邂逅通信中遇到的角色招入麾下。





◀“《火纹》系列”中的经典角色也会登场。



作为加强版，本作除了新角色玛丽、同伴的三段进化Persona以及大量的更换服装外，在剧情事件上也得以进一步的扩充，某种意义上来说确实更像一款Galgame了（笑）。本次公布的情报依然以“新要素”为中心，厂商的悉心回炉能否令你满意呢？

文 胧月 美编 Juxi

Persona4 黄金版			
ペルソナ4 ザ・ゴールデン			
PSV			
Atlus	RPG	日版	预定2012年6月14日
1人	6279日元	对应周边未定	
相关报道：Vol.167 P70			

新要素 1

日常事件大幅充实

主人公从大城市暂时搬迁到地方上的稻羽市居住，并从4月开始入学八十神高校的2年级，度过一年的学园生活。这期间自然免不了与各种人物接触交流，其中的关键角色能够与主人公构筑起“羁绊”（Community），并一起度过难忘的时光。在此基础上，学校事件、时令节日的各种主题事件令日常生活更为丰富。



海水浴、民间节日、烟花……
充满令人期待不已的事件！



◀临近暑假结束，和同为Persona力量者的友人们前往烟花大会。

新要素 2

同伴Persona的更高阶进化

PS2版原作中，当每个同伴经历过心灵成长事件后，其固有Persona便能获得各自的进化，而在《黄金版》中，该进化可更进一层。



▲►转生过一次的Persona再次进化，本身数值和觉醒技能也更为高级。



新要素3

同伴的双人技“同时攻击”

在跟暗影战斗的过程中，“追击”是原作中的重要系统，可视为主人公和同伴的协力攻击，而本作则新增了两名同伴间的同时攻击。在编成队伍时，不妨考虑让能进行同时攻击的队员上场。



◀▲阳介和KUMA、千枝和雪子这种在剧情中有着深刻关联的角色组合可发动同时攻击。

在此时机发动同时攻击





▲▼完二和直斗同时召唤Persona，满足一定条件，便有一定几率发动了。

新要素4

板凳角色发动摩托追击

在日常生活部分取得摩托驾照，则不仅能和同伴前往海边和邻市，更有机会在战斗中发动摩托追击。当主人公将敌方打翻在地时，未参加战斗的角色就有一定几率骑着摩托车登场，对倒地的敌人一通碾压，威力很可观。



雪子骑着摩托的飒爽身姿



新要素 5

追加冬季事件和服装



花村阳介



里中千枝

天城雪子

同伴们的新服装同样值得注目

冬季事件也是《黄金版》独有的原创要素。触发年末年初的参拜、过年、滑雪等事件，就能看到角色们的冬装姿态了。此外，玩家还可以自由为角色们换上武道服、女仆装参加战斗——不管是平时还是战时，都不能忽视时尚啊。

堂岛菜菜子

仰慕主人公的表妹



新要素 6

在家庭菜园中种植蔬菜

主人公寄宿的堂岛家后院有一块空地，本作可以将它作为小型农田种植，栽培蔬菜，自产自用。只要在游戏里获得菜苗，就能立即开种了。这些蔬菜类农产品可以被携带到战场上，作为我方的支援道具而发挥作用。

▲▼和菜菜子一起收获作物，别小看这些蔬菜，往往能扭转不利的战斗局面。

在《Persona4》里也能玩『牧场物语』了



新要素 7

全新制作的动画

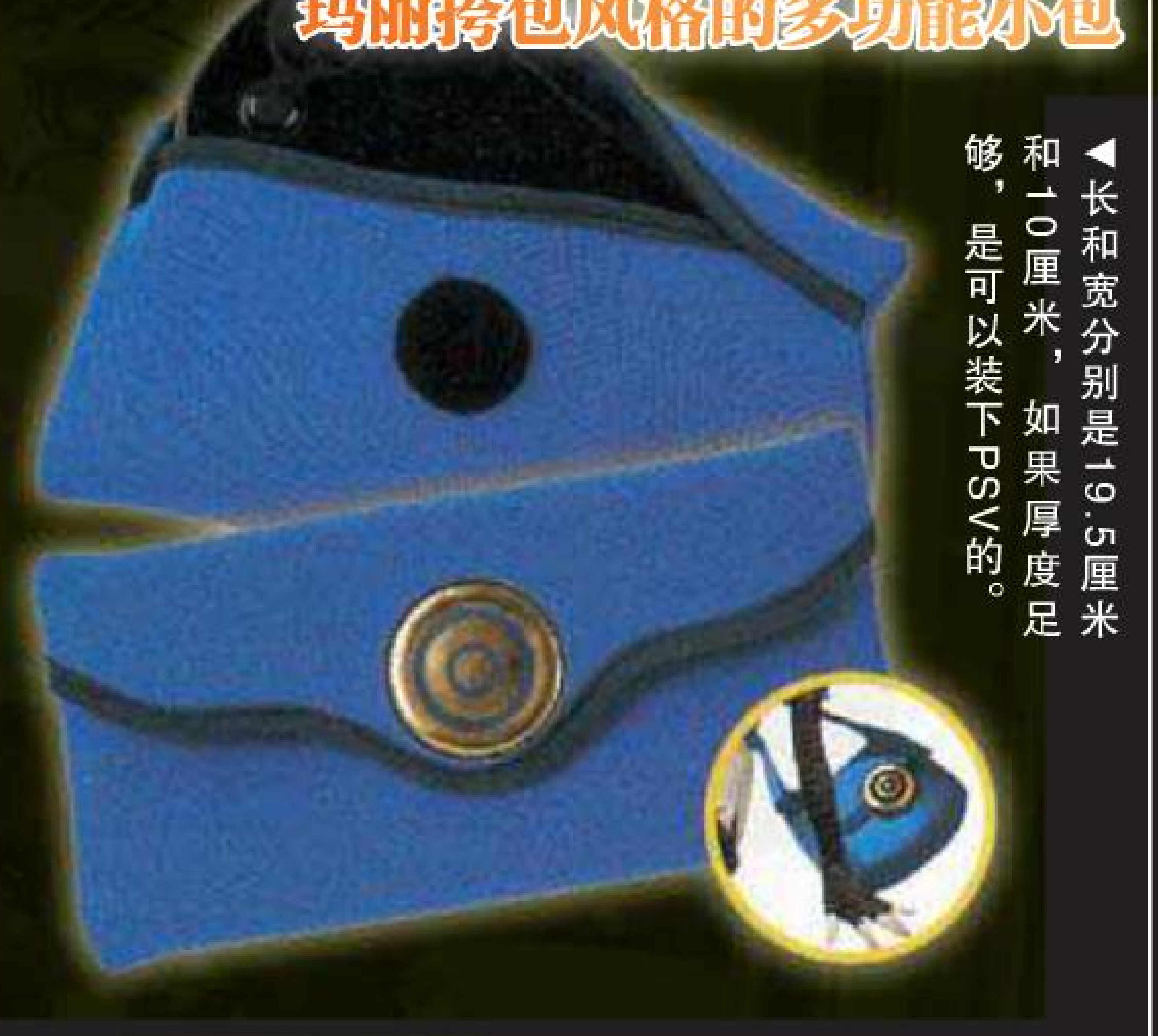
现代感十足、色彩华丽的全新OP由制作过《夏日大作战》、《花牌情缘》等动画的Madhouse负责，而流程中的新增过场依然交给云雀工作室制作。当然，原作中本来就有的事件动画也一个都不会少。



FAMI通DX豪华包内容公开

FAMI通的母公司EnterBrain在自家的网购主页上公布了本作的豪华版特典，包括与玛丽挎包风格一致的多功能小包，多位知名画师的原创海报以及10张特别卡片。

玛丽挎包风格的多功能小包



▼长和宽分别是19.5厘米和10厘米，如果厚度足够，是可以装下PSV的。

特别卡片

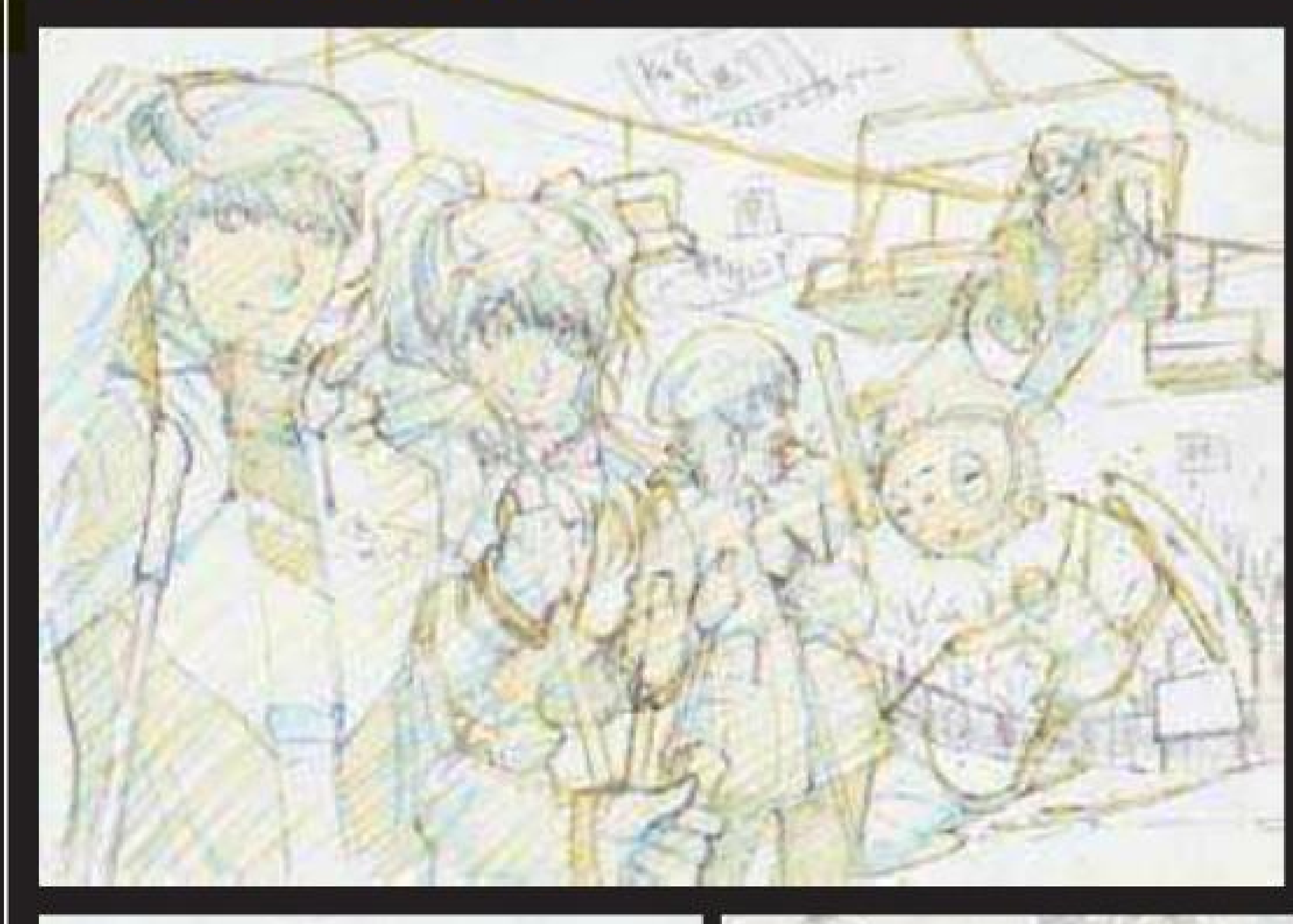





将8人的卡片连在一起，组成华丽的小屏风！

超强画师阵容的特制海报

特典海报由副岛成记、Madhouse、云雀工作室、曾我部修司和前田宏行联合绘制，目前仅公布了未完成的草图版本，不过仅从构图上看就很值得期待了。







文 苍穹 美编 咕噜

本作最新公布的情报令人有些意外，《忍者龙剑传》和《战国无双》中的角色乱入虽然能够为游戏增加人气，但难免给人大杂烩之感，毕竟这不是《无双大蛇》。个人更希望这些客串角色只能在对战模式使用，不要影响到故事模式才好。

3DS	真·三国无双 VS			
	真·三国无双 VS			
	Koei Tecmo Games	ACT	日版	预定2012年4月26日
	1～4人	6090日元	对应周边未定	
	相关报道：Vol.175 P26/Vol.176 P16			

客串角色乱入战场！

绫音

声优：山崎和佳奈
武器：风舞小太刀
无双技能：隐秘



▲身法敏捷的绫音使用技能后能隐藏自己的身形。

隼龙

声优：堀秀行
武器：龙剑
无双技能：神速



▲隼龙在《无双大蛇2》中是公认的强力角色。



▲直江兼续发动“加护”后可以令附近角色的无双槽回复。

真田幸村
声优：草尾毅
武器：红牙飞燕
无双技能：突破

直江兼续
声优：高冢正也
武器：伏鬼兼光
无双技能：加护



▲“日本第一兵”真田幸村的技能可以弹开对方的防御。



▲部分客串角色会通过无意识通信的方式进行追加。

自制武将





玩家在游戏中是以原创武将的身分参与战斗，相比《战国无双 编年史》，本作可以设定的内容更加丰富，有发型、脸型、装饰、发色、肤色5大项。防具则分为头部、胸部、腰部、手部4个部分，在战斗中击倒特定武将或达成战功目标、获得“防具印”后就可以解锁新部件。

▲猫耳、圣诞帽、眼镜等与时代不符的部件也能得到。

队伍编成

战斗以3人一组的小队进行，玩家可以自由选择武将进行搭配。组队时不单单要考虑角色间的能力互补，特定的武将组合还可以派生出强力的队伍技能，另外编成的队伍也可以自行命名。





▲角色Normal和Rare有何区别尚不明朗。



▲在武勋交换所可以获得武将组合的情报。

文 白菜 美编 咕噜

MARIO TENNIS OPEN

マリオテニス

马里奥网球 公开赛

マリオテニス オ-プン

3DS			
Nintendo	SPG	日版	预定2012年5月24日
1～4人	4800日元	对应邂逅通信	
相关报道：—			

操作"《马里奥》系列"的角色活跃在网球场上，这就是任天堂为大家带来的3DS平台上第一款《马里奥网球 公开赛》。本作除了保持系列一贯的特色外，增加了新的系统，对应触摸屏操作和陀螺仪传感器，使系列老玩家也能以全新的方式享受本作。游戏的发售日预定在5月下旬，相信已经有了相当的完成度，现在就开始期待马里奥再次给大家带来欢乐吧。

与朋友们一起享受正统的网球吧！

除了正统的网球场外，游戏中的球场也参照了不少系列中的经典场景。它们不仅仅是外观不同，实际游戏中也会对玩家的感觉造成影响。不过既然官方号称这是"正统"派网球，相信龙卷风之类的场景干扰因素还是不会出现的吧。

多彩的场地要素



◀除了正统的草场以外，还有在木制场地和雪地上的比赛。雪地上也能打?

▶球场的区别直接影响到网球的反弹和速度，一定要多加留意。

▶本作中也有不少取自"《马里奥》系列"的经典场景。

▲场地上会出现闪亮的机会区域，在该区域中就能打出强力的攻击球。

▲活用机会区域的强力击球，是通向胜利的捷径。

12名熟悉的角色登场！

本作共有系列12名大家熟悉的角色同场竞技。他们的网球风格分为速度型、力量型、技术型以及全能型。本辑“前线”现抢先披露其中4名选手。



库巴

库巴一看就是力量型角色。光是想要回击它灌注全力的强击球，也得好好辛苦一番。

碧奇

以华丽的技巧玩弄对手的技巧型角色。重视技巧的击球风格，要瞄准边角也不是什么难事。

马里奥

可以对应任何情况的全能型角色。推荐迷茫的玩家或初学者选用。

耀西

速度型角色。就算对手的击球瞄准场地的边角，说不定也能轻松追回哦。

3DS独有的操作！

本作对应触摸屏和陀螺仪传感器操作。使用触摸屏的话，可以摒弃复杂的按键操作轻松打出多姿多彩的击球。而利用陀螺仪传感器的特性，倾斜机体就能决定击球的方向，能够享受与正统按键操作完全不同的感受。



轻轻点击就能打出不同的击球！

▶各种击球只需轻轻点击就能打出，就算是初学者也能很快上手。



▼使用陀螺仪传感器操作时，视点会变动为角色的身后。

▲运用了陀螺仪传感器的特性，倾斜机体决定击球方向。

对应通信机能

除了本地联机外，本作还支持一卡四人游戏。而且还能通过互联网进行线上对战，与身处异地的朋友一较高下哦。





与全国的玩家正面交锋

▶系列首次对应线上对战。与全国的玩家来一场激烈的对决吧。

收集更为细致的游戏信息

新作拼盘

战斗系统大公开!



神孕 请为我生孩子吧!

CONCEPTION 俺の子供を产んでくれ!

◆Spike◆RPG◆预定2012年4月26日◆日版

和部分迷宫类游戏一样，本作的“星屑的迷宫”进入后也会随机变化，和迷宫中游荡的“污秽”接触就会进入战斗。在游戏中，玩家需要操作主人公带着3个由星之子（主人公和巫女所生的孩子）组成的队伍一起作战，每个队伍最多可由4名星之子组成，队伍的能力为星之子能力之合，而星之子又有多达十余种职业，战前一定要做好合理安排。

在战斗时，首先需要选择“INFO”观察敌人的情报，情报栏里有“F”、“B”、“L”、“R”四个英文，分别代表前后左右四个方向，英文所在空格为黄色则代表该方向是敌人的弱点，通过攻击弱点给敌人造成大伤害是作战时玩家主要考虑的部分。由星之子组成的每个队伍可以看作一个攻击单位，在战斗时会和主角一起将敌人包围住，这也就形成了所谓的前、后、左、右四个方向。主人公可以往星之子组成的队伍方向移动，但星之子队伍不能和星之子队伍重叠，只能往空位移动，实战中经常需要通过移动和攻击达成最大伤害以及躲避敌人的强力攻击。

攻击敌人时，左下角的“连锁槽”就会增加，增加到一定程度后，敌人就会处于“束缚”状态，此时敌人的行动减缓，并且攻击时造成的连击数和伤害都会增加，连击数会对战后获得的经验和点数有所加成。将“连锁槽”蓄满后会对复数敌人造成“束缚”状态，此时敌人的行动大幅减缓，我方的连击数和伤害大幅增加，战后就能获得大量经验。星之子的HP降为0后会人偶化，此时需要使用技能或道具及时恢复，如果一个队伍中的所有星之子全部人偶化，该队伍就会陷入战斗不能状态，在战斗中要尽量避免这种情况发生。（文：阿鲁）



▲战斗时多查看敌人的情报，针对弱点实施打击。

▼人偶化的星之子怎么有点像不倒翁啊……

▲蓄满“连锁槽”不但对战斗极有帮助，更是大量经验值的来源。

这次的犯罪嫌疑人是神宫寺！？



侦探 神宫寺三郎 复仇的轮舞

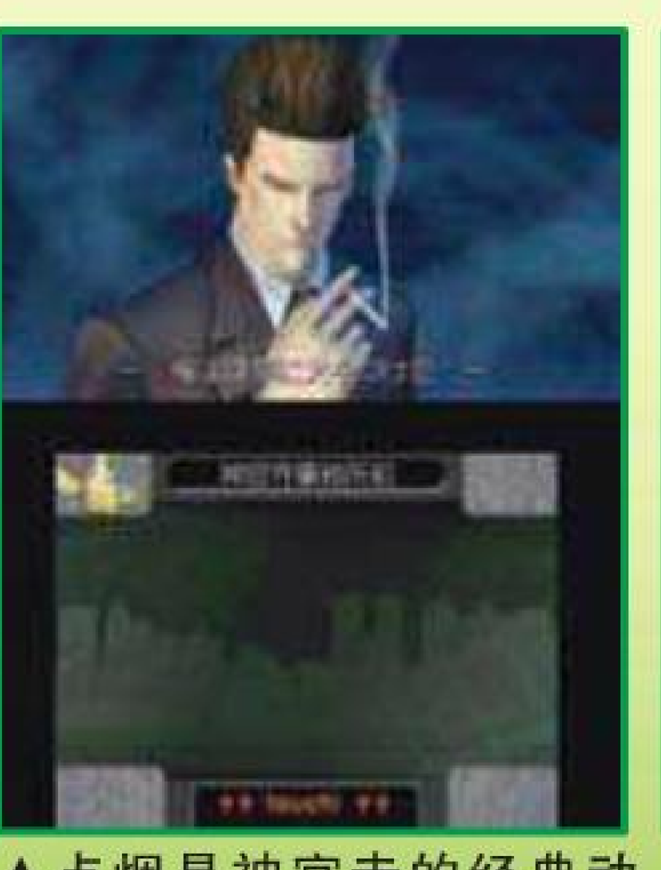
探偵 神宮寺三郎 复仇の轮舞

◆Arc System Works◆AVG◆预定2012年6月28日◆日版

“《神宫寺三郎》系列”是老牌的侦探类AVG，在NDS上推出过不少作品，以细腻的文笔和出彩的剧情获得了广泛好评。游戏的精髓不在于展现犯罪手段的精妙，而是塑造出神宫寺这个儒雅睿智的中年绅士形象，并将一个个触动人心的故事娓娓道来。本作是系列25周年的纪念性作品，登陆3DS后，画面中的角色也由2D点阵画变为了3D建模，同时对应立体视觉效果。

虽然目前尚不知道本作是否会像NDS版一样收录以往手机版的经典剧本，但这次的主线剧情依然值得期待。神宫寺三郎再次像《被掩盖的真相》中那样成为事件的直接关系人，扮演侦探和嫌犯的双重身分。被栽赃为嫌犯的神宫寺需要不断地逃跑追捕，因此即使在事件现场调查，右上角也有一条会连续减少的绿槽，该槽一旦减至最低，就无法继续搜查，玩家必须舍弃一切犹豫，一发命中。

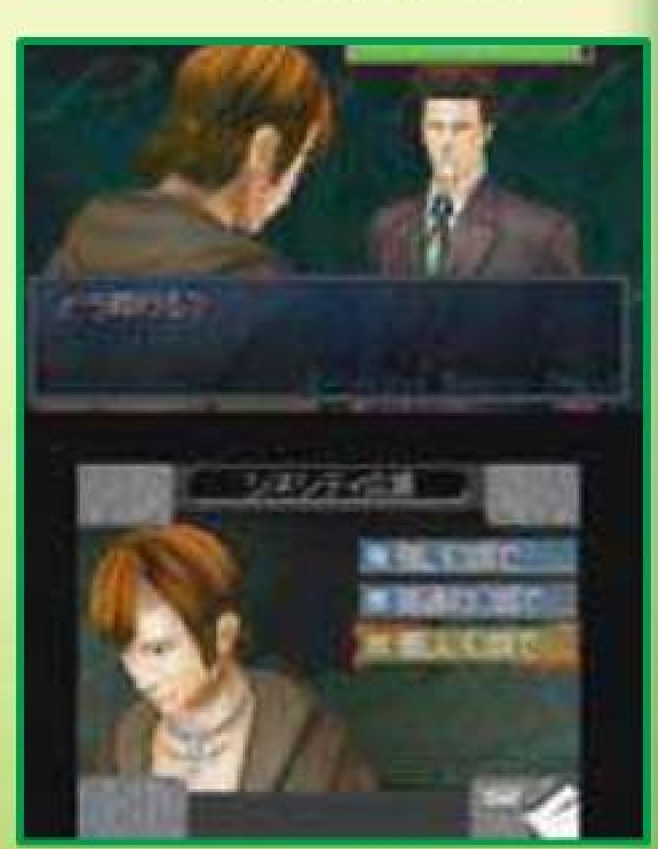
（文：胧月）



▲点烟是神宫寺的经典动作，虽然没有实际作用，但很契合游戏的节奏与氛围。



▲与时间赛跑，尽快找出现场的蛛丝马迹。



▲与证人的心理战，通过交谈来深入了解对方的个性，问出案件相关的重要信息。

女孩们放学后……不回家？



这间活动室被不回家部占领了 携带版 学园夏日战争篇

この部室は归宅しない部が占据しました。 ぽ-たぶる 学园サマ-・ウォ-ズ编

◆Boost On◆AVG◆预定2012年8月2日◆日版

本作是以去年发售的同名轻小说改编的AVG。故事以活动室被一群“不回家部”（指学校放学之后不回家、留在学校或其他地方的学生群体）占据了为轴心，描述主人公柊木夕也与包括妹妹在内的众多美少女，在校园里发生的一个个荒诞离奇的学园故事。游戏分为两个篇章推出，这款《学园夏日战争篇》为第一章，以暑假时的合宿为主题，第二章是预定2012年10月4日推出的《学园欢乐时光篇》。和一般AVG一样，通过玩家选择不同的场所与对话，会发展出各种不同的结局。游戏画面方面采用了目前流行的“Live 2D”技术，实现2D平面角色展开自然的动作，让AVG对话如同动画版展开。

（文：酷洛洛）



▲游戏中女主角们的表情丰富多彩。



▲场景移动画面，不知读者们觉得本作的人设如何呢？

和可爱的拓麻歌子一起开店！



超富有！拓麻歌子们的多层商店

ちょ～りっち!たまごっちのプチプチおみせっち

◆NBGI◆SLG◆预定2012年4月19日◆日版

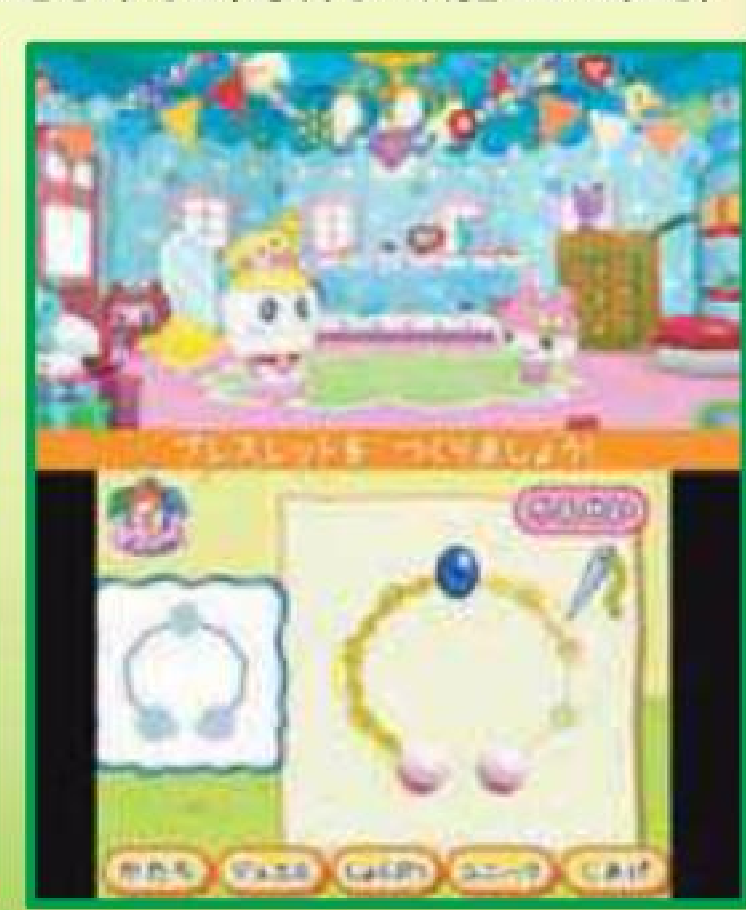
拓麻歌子是Bandai于1996年推出的电子宠物系列，由于引入模拟饲养的新颖系统及其可爱外形，一经推出就引发了世界性的热潮。如今拓麻歌子们即将登陆3DS平台，这款游戏的主要内容就是成为拓麻歌子而努力经营商店。

商店最初只有1层，随着不断满足顾客的要求，开发各种全新的商品，商店会逐渐扩张、层数会越来越高。开发新产品时需要选中4种素材，根据提示判断素材所能合成的产品，如果是客人需要的可以进行开发，结合3DS的陀螺仪可以使用摇晃旋转等方式将素材融合，最后诞生出全新的商品。每个月都有1次机会满足拓麻歌子大王的要求，如果成功会得到非常丰厚的奖励。游戏内收录商店种类五花八门，包括饮食店、理发店、花店、牙医等等，同时还有众多形象各异、性格不同的拓麻歌子供玩家选择，喜欢拓麻歌子以及经营类游戏的玩家可以保持关注。

（文：半夏）



▲制作美丽的花束满足客人要求。



▲开店可以制作华丽的首饰。

召唤兽、SAMO！



笨蛋·测试·召唤兽 携带版

バカとテストと召喚獣　ポータブル

◆角川Games◆TAB◆预定2012年内◆日版

随着动画版第二季的大获好评，《笨蛋·测试·召唤兽》也将借着人气推出PSP游戏版。其实在动画开播之初，酷洛洛看见这个“学园”+“Q版替身”+“得分=攻击力”的设定，心里就觉得不出游戏太浪费了，没想到游戏既不是RPG、也不是ACT、而是大富翁类桌面游戏……

本作以原作为基础，如吉井明久、姬路瑞希等角色都会作为可操作角色登场，游戏剧情部分会以AVG形式展开，在这里玩家可以看到许多角色在动画中未曾见过的一面。实际游戏部分则会以“大富翁”形式展开，玩家将扮演这些角色为获得最终胜利的奖励，挑战校长藤堂熏提出的“新系统考试”，看来文月学园又要掀起一番“战火”了。

（文：酷洛洛）



▲AVG部分的画面。



▲实际游戏部分画面。



▲原作中的学分召唤兽战斗也会出现。

巴掌大小的海豹宝宝继续卖萌！



海豹宝宝 好孩子、圆孩子、健康的孩子

まめゴマ　よいこ　まるいこ　げんきなこ

◆日本Columbia◆SLG◆预定2012年4月26日◆日版

海豹宝宝是由ヨネムラマユミ创作的形象，全称为“豆子大小的胡麻斑海豹”，平均身长仅12厘米、体重200克，非常小巧可爱。“《海豹宝宝》系列”曾在NDS上推出过多款作品，如今这些极具人气的小海豹们也将来到3DS平台。

本作是一款模拟育成类游戏，玩家要对形态各异的海豹宝宝精心照料，并通过顶球、游泳等项目训练它们的力量、速度和跳跃力。海豹宝宝们在出席各种大赛时能够把平日的训练成果展现出来，竞技类项目共有6种，通过迷你游戏的方式表现，6个项目全部获得优胜的话就有机会参加冠军大赛。育成模式中可以让海豹们相亲，成功的话就能顺利产下小宝宝，说不定还能生出新品种，而通过邂逅通信也能发生意想不到的相亲。利用AR卡片可以让海绵宝宝们出现在现实环境中，还能摆上各种装饰道具进行拍照。

（文：苍穹）



▲不注意海豹宝宝的身体状况，喂食太多的话可是会胖成球的。



▲比赛中会活用到3DS的陀螺仪等机能。



▲相亲居然失败了，悲剧啊……

甜甜蜜蜜，略带苦涩的人生商讨！



我的妹妹哪有这么可爱 携带版哪会有续作

俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポ-タブルが続くわけがない

◆NBGI◆AVG◆预定2012年5月17日◆日版

原定于3月中旬发售的本作延期到5月中旬，联想到本作的副标题“携带版哪会有续作”，不禁让人莞尔一笑。言归正传，本作是同平台游戏《我的妹妹哪有这么可爱 携带版》的续作，剧情也紧接着前作展开，并且还加入了全新的角色——来自原作小说中的来栖彼方和槙岛香织。由于动画版还未进展到两人出场，因此两人的声优钉宫理惠和桑岛法子也是初次在作品中亮相。此外沙织与麻奈实也会以全新的造型登场，关于沙织大家都想象得到是大小姐形象，但麻奈实可是专属路线中的大学生形象，留长头发，摘下眼镜的可怜形象可是别处看不到的。

本系列的故事主要围绕着主人公高坂京介与妹妹高坂桐乃的宅向人生商讨展开，这名傲娇的妹妹给哥哥添了不少麻烦，但也带来了不少好友。游戏为标准的恋爱AVG，但画面采用了独特的O.I.U动画技术，让2D画面也能圆润地动起来。更多的角色与更多的路线，作为《俺妹》的FANS，可千万不能错过这款作品。

（文：白菜）



▲本作与《魔法少女小圆》也有合作，这是黑猫（五更琉璃）的晓美炎扮相。



▲持刀后杀气甚至凌驾于阿修罗之上的绫濑（抖）……

▲都给我让开，让我来砍了那只咸猪手！

ポケモン+ノブナガの野望

尽管之前《口袋妖怪》和日本战国题材游戏都是截然不同，但口袋妖怪和战国人物的角色魅力都非常高，在KT和Pokemon两家公司的合作下，个性十足的战国人物成为了口袋妖怪训练师，并在乱世的背景下开始了宏大的乱世统一战。

光环视频收录 POCKET HALO

文 百变小志　文 马修　美编 澄香

口袋妖怪+信长之野望

ポケモン＋ノブナガの野望

NDS

Pokemon	SLG	日版	2012年3月17日
1～2人	5800日元	无对应周边	
相关攻略研究：－			

游戏主流程

游戏的舞台是一个名为“乱世”的地方，在这个群雄割据的地方除了英雄人物辈出，亦拥有大量的野生口袋妖怪，武将们便和心灵相通的口袋妖怪们一同为了各自不同的理想而战斗。而传说在拥有了乱世大陆的全部17座城后，就能让乱世大陆的传说口袋妖怪觉醒。本作主要模式就是通过战斗来夺取一个个城市，最终统一乱世。

想要夺取城池，就要通过自己所拥有城池内的设施来提升能力。在这里可以和口袋妖怪战斗，提升武将和口袋妖怪的连携度。在自己势力范围内中还会出现野武士，可以击败他们让其加入来提升我方的战斗力。有了进攻下一座城池的实力后，便到了攻城时刻了。在最初的剧情模式中，主角将在阿市和石田等人的帮助下，学会战斗和管理城池的方法。一步步前进，最终成为统一乱世的英雄。



开始游戏及开始菜单

第一次进入游戏后，点はじめから会进入，随着游戏的展开，开始菜单的选项也会随之增加，主菜单内容如下：

つづきから	读取存档
はじめから	开始新游戏
コレクション	博物馆，包括目前已收集的口袋妖怪图鉴（ポケモン）和武将图鉴（ブシヨ－）
つうしんプライ	通信选项，进入后三个选项为别为联机、下载和Wi-Fi

主界面操作

进入游戏后下屏有三个按键提示，对应如下：

快捷键	对应指令	说明
START	メニュ－	展开主菜单
Y	いちらん	一览，查看所有武将的情况（包括野武士），有多种排序方法
X	つぎのつきへ	直接进行到下个月，而没有行动的武将也会跳过不行动，但设定了行动倾向的城市的武将会自己行动

主菜单

游戏中按下START便会调出菜单界面，菜单指令如下：

コレクション	图鉴，同开始菜单
せってい	进行游戏设定，有字幕显示速度和声音高低等，其中字幕显示速度三项分别为慢（おそい）、普通（ふつう）和快速（はやい）
パスワ－ド	输入密码，输入密码成功后会出现相关地点出现指定口袋妖怪的提示。然后前往进行捕捉就可
ギブアップ	放弃
タイトル	回到标题画面
セ－ブ	进行存档



城池菜单

点击我方拥有的城池，会出现以下选项：

はいる	入城
いどう	移动武将，当目标城池内人员满时会让玩家选择交换的武将，选定后会互相交换位置
そうび	装备，更武将所持的物品
じょうほう	情报，查看当前城内武将以及所用口袋妖怪的具体情况，也可用来查看非我方势力内的城池的状况
おまかせ	委任，主角不在城内时，玩家可以设定当月城内武将的活动倾向。四个行动倾向分别是：くんれん（训练，提升能力）、たんさく（探索，让武将和口袋妖怪加入）、はってん（发展，筹集资金，通关后还可以让设施升级），最后一个かいじょ是解除委任



征战

选定敌方的城池后选择“イクサ”就可以向这个城池发动战斗。游戏中一共有17座城，剧情模式中每座城都有相应属性的武将及口袋妖怪守护。玩家要针对守将的口袋妖怪属性和战斗能力来派出合适的战斗阵容。

游戏初期会对玩家进行教学，游戏中主要的操作并不多。首先用十字键移



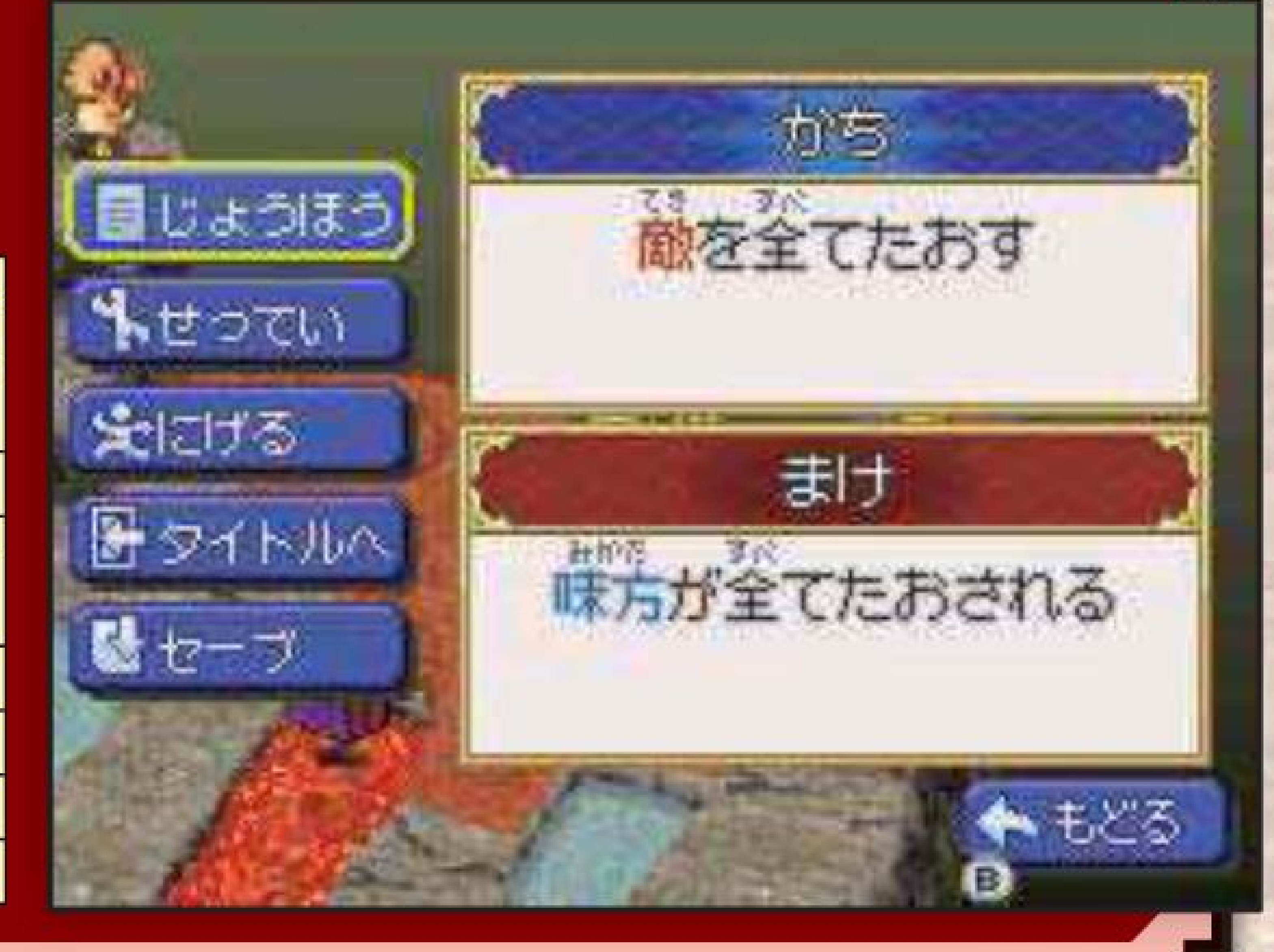
动到要行动的口袋妖怪身上，然后按A键选定口袋妖怪，会出现移动框。而此时也可以选择发动武将技能。然后就是在移动范围内选择要前往的地点，抵达地点后则可以选择攻击或是待机。另外本作支持全程触摸。

游戏中每个口袋妖怪都只有一招攻击方式，攻击效果和“《口袋妖怪》系列”一样，属性对战斗的影响非常大，无效属性在本作中也得以保留。选定攻击目标时，通过伤害预览还能看到效果。红色为特效，黄色为效果一般，灰色则是没什么效果。

游戏中的场景是全3D的，每个城池内都有特色的机关，要合理利用。上屏可查看地图整体，此外还可利用组合键Y＋↑/↓来缩放战斗场景的视角；“Y＋←→键”则可以转动战斗场景的视角，方便玩家熟悉具体的战况。

战斗界面菜单

和主界面相同，战斗界面也设定很多快捷键，除了上面提到的两种视角操作，按X也会直接进入下一回合。而按START，也会调出战斗菜单，具体如下：



じょうほう	情报，可查看敌我双方武将和口袋妖怪的能力情况，按SELECT为切换敌我双方
せってい	进行游戏设定，同主菜单
にげる	逃跑，从当战斗中离开，之后判定战斗失败
タイトル	回到标题画面
セ–ブ	存档
かち	胜利条件
まけ	失败条件



武将和口袋妖怪是游戏中的基本要素，可以说战斗就围绕着两者展开。首先来说武将，武将设定上本作和“《无双》系列”一样分为名将和大众脸武将，名将就是拥有个人形象的著名战国武将；大众脸则是多人共用公共形象的那些人，在武将信息的左下可查看详细说明。每个武将的能力和技能都不相同，具体的在情报界面的上屏内可以查看

武将力量	说明
ちから	力量，除了影响携带口袋妖怪的攻击力，派遣武将去金矿时，力量越高挖到的金币越多
かしこさ	智力，影响到携带口袋妖怪的防御与回避，此外智力越高连携时出现的光球就越多
みりょく	魅力，魅力越高买东西越便宜
うつわ	器量，决定武将能携带的口袋妖怪的数量
とくい	这里会列举该武将擅长的属性，一般相性最好的口袋妖怪都是这些属性
ブショ–パワ–	武将力量，具体的能力效果可以在战斗中或是图鉴中查看
どうく	道具，身上装备的道具



武将的详细信息，下屏则是该武将和当前一起的口袋妖怪的相性情况。

武将的收服

关于大众脸武将的收服，在初期会有教程，主要的方法就是在战斗中四回合内战胜他们，用克制属性进行最后一击等等。实际游戏中是十分简单的。而名将登场时城池信息界面相应的设施内



会有金黄色的人形图标，想要收服并不容易，基本上最好的方法就是在四回合内，用其他属性克他的名将击败玩家要收服的名将，这样他们才有几率加入。如果没加入就读档换一个其他克他的名将来战斗。

武将的进化

游戏中除了口袋妖怪，武将也存在着进化的概念。一周目时只有主角能进化，而从二周目的剧本模式开始其他名将也会进化。武将的进化需要找到最高



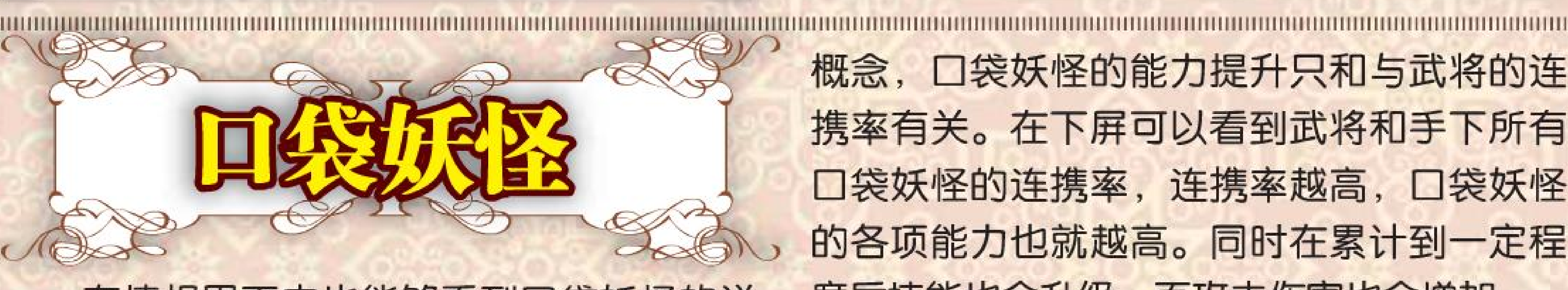
连携相性的口袋妖怪，即捕捉后连携率上限为100%，在和相性最高的口袋妖怪连携率达到50～70%时，就会发生剧情，武将进化。进化后除了大幅度提升和其他口袋妖怪的同步上限外，各项能力和能携带口袋妖怪的数量，甚至最高连携的口袋妖怪数量也会增加。

本作中，大多数名将都会在加入时即带着可以最高连携的口袋妖怪（少有的如女忍除外），而这些口袋妖怪在完成最终进化后往往却达不到最高连携，实际上只要这些名将进化，便可以和这些口袋妖怪的最终形态达成100%连携了。

武将力量和道具

战斗中，当选中我方场上的口袋妖怪后，按X就会调出武将力量和道具使用的菜单，武将力量每场战斗只能用一次，而道具只能带一个，二者都相当于战斗中只能使用一次，因此要选择好时机，尤其是国与国之间的这种大战时。而且按X键时也要注意，如果没选中口袋妖怪直接按X并确认，会使我方本回合行动直接结束，因此要注意别按错时机……

而在战斗中，战场上会有1～2个道具随机分布在战场上，而除了最后被打败的敌人外被打倒的敌人也都会掉落道具，类型不一而足，有条件的话就尽量都拿到吧。



口袋妖怪

在情报界面中也能够看到口袋妖怪的详细信息。口袋妖怪的各项属性都和原作中设定的一样，不过本作中并没有等级的概念，口袋妖怪的能力提升只和与武将的连携率有关。在下屏可以看到武将和手下所有口袋妖怪的连携率，连携率越高，口袋妖怪的各项能力也就越高。同时在累计到一定程度后技能也会升级，而攻击伤害也会增加。

口袋妖怪能力	说明
いどう	移动，战斗中的移动格数
こうげき	攻击力，决定制造的伤害
ぼうぎょ	防御力，决定承受的伤害
すばやさ	速度，决定攻击的命中率
タイプ	类型，当前口袋妖怪的属性
わざ	技能，当前口袋妖怪的技能效果。后面附加的数字表示技能等级，数值越大则攻击输出越高
とくせい	特性，和原作类似但效果有差异

技能和特性



每个种类口袋妖怪都有技能和特性，这两点决定了这个口袋妖怪在战斗中的表现，而具体的技能效果在图鉴中才能查看清楚。黄色方格表示技能的作用范围，蓝色方格表示技能发动后口袋妖怪的站位，红色方格则表示对方受到攻击后将被击退的位置。相对原作，本作的部分技能效果有了变化，如突击之鸟这类反弹伤害的技能改为了下降能力。

此外，图鉴中还可以看到当前口袋妖怪所有可能拥有的三种特性，说明都很详细。游戏后期可在特殊设施内花钱来更改口袋妖怪的特性，方便玩家根据战术来调整口袋妖怪能力。

相性和进化

由于游戏中用连携率代替了等级，所有口袋妖怪的进化当然也就按照连携率到一定程度后进化的规则进行。不过连携率是有上限的，当武将和口袋妖怪相性不好时，上限只有40%左右，自然也就不可能进化成最高级形态了。

值得一提的是，本作的进化和原作基本相符，除了等级进化的需要达成一定的连携率外，也有需要携带道具进化的，给持有该口袋妖怪的武将装备进化道具后，当达到一定的连携值便会进化（完成武田信玄和上杉谦信的攻略战后便会剧情得到三颗进化石，之后贩卖进化道具的旅行商人会有一定概率出现，每个进化道具售价5000）。而原作中



诸如通信交换进化的，只要达成一定连携率并保证士气在中间以上就可以进化。此外，诸如亲密度进化、特定地点进化的，则统一为环境进化，即在对应属性的城池设施内达到指定连携率后进化。以伊布进化为例，火精灵、水精灵和雷精灵，分别需要主角携带火之石、水之石或雷之石，达成一定连携率后进化而来。如果在连携率达成65%且士气最高，在青叶国（**アオバの国**）和吹雪国（**フブキの国**）便会分别进化为叶精灵和冰精灵。而在超能属性的幻梦国（**ゲンムの国**）和恶属性的夜叉国（**ヤシャの国**），在达到一定连携率后会分别进化为光精灵和暗精灵。

口袋妖怪的收服

初始的剧情模式中前田庆次会出现并教玩家如何捕捉口袋妖怪。基本上都是在城池内的训练场中进行捕捉。不过依旧要满足相性适合这个条件，即武将要和口袋妖怪之间存在相性的可能。

具体便是当玩家控制当前武将的口袋妖怪时，场景内的每个野生口袋妖怪头上会有铜色、银色和金色的徽章，这就是表示当前精灵和玩家现在使用的武将之间的相性，而相性最好的当然就是金色徽章。之后选择野生口袋妖怪并选择“**リンク**”就能够捕捉口袋妖怪了。捕捉方式是一个节拍按键小游戏，当光球移动到A键按钮上按键。每次小游戏积累的能量是会继承的，记得最后要让使用目标口袋妖怪的武将前去捕捉。

徽章	相性度
金徽章	90～100%
银徽章	70～89%
铜徽章	50～69%
无徽章	1～49%
×印标记	不可捕捉



士气

口袋妖怪有士气的设定，在口袋妖怪图案旁以箭头来显示其士气状态，有上、斜上、中、斜下、下5个级别。士气对口袋妖怪在战场上的发挥有很大影响，如果低落的话，就去料理屋去吃东西吧。需要注意的是，在料理屋吃东西后，有一定概率料理屋的大妈会问要不要继续吃，选择继续吃的话那么会有三个结果：士气再升一级、无变化、士气降到最低——这有很重的赌博性质，因此去料理屋前最好先存档。



设施介绍

每个城池内都有各种设施，带有口袋妖怪和人形图标的是训练场。此外每个城市都会有矿场、料理屋和商店这三个基本设施中的两个。而在通关后的剧本模式中，玩家还可以花钱升级这些基本设施（选とうしせつ）。当玩家将两个设施升级到2级以上后，就会出现一个特殊的设施。除了训练场所，派遣武将进去使用任何设施，都会增加少许武将和口袋妖怪的连携值。下面就将所有设施介绍一下。



ショップ	商店，能够购买道具和装备
さいくつじょ	矿场，能够派武将进去采矿增加金钱
ぽにぎりや	料理屋，提升口袋妖怪的士气（テンション）。具体表现为口袋妖怪旁边的箭头，士气决定了它们在战斗中的表现。升级后会出现新的食物
かじや	锻造屋，将指定的素材合成为装备品
やっきょく	药店，将指定的素材合成为消耗道具
ふしぎないずみ	神秘之泉，能花钱改变口袋妖怪的特性，十分有用
しんりんよく/パワ–スポット	能够花钱暂时提升武将的能力
はつでんシステム/ふうしゃ	战斗设施
とうぎじょう/しゅぎょうじょう/りゅうのま	口袋妖怪娱乐场所，剧情后会提升士气，但也有几率会下降

通关后的战役模式和图鉴收集

在剧情模式结局画面后可进行存档，同时也出现新的剧本模式。在这个模式中可以体验到诸多以不同武将为主角的征战故事。同时这里的战斗也更加富有战略性，可以升级设施，而对方的武将也会主动进攻。虽然难度上来说增加了不少，但如果之前有培育过一些名将的话，他们的能力在这些章节内都是继承的，方便玩家进行攻略。

此外许多在正篇内不能收服的武将和口袋妖怪都可以在剧本模式内获得。游戏中武将和口袋妖怪只有在加入队伍中并战斗一次后才会登录进图鉴。所以完成这些附加剧本也可以说是让口袋妖怪和武将图鉴完成的惟一方法。作为每次口袋妖怪相关游戏的常规，图鉴的完成也是最后的游戏目的了。在剧本模式中努力吧！



玩后感

口袋妖怪和战国武将的搭配给人十分新颖的感觉，二者的收集则是游戏的一大可玩点。虽然口袋妖怪们变为了战旗游戏中的战斗单位，但原作中熟悉的技能使得战斗亲切感十足。作为一款战略游戏，每座城都拥有个性的机关，针对关卡特性和守将的属性规划作战方法，更是游戏的魅力之一。而每个口袋妖怪独特的特性，加上各种武将技能，让战斗千变万化。2这些使得本作成为一款不可多得的战略游戏佳作。



文 半夏 美编 sienna

“《心跳回忆 女生版》系列”是Konami于2009年在NDS平台推出的女性向恋爱游戏，本作是《心跳回忆 女生版 第三个故事》的PSP移植版，人物、背景和CG都经过全新的优化和重制，保留原有故事路线的基础上还添加了全新的路线，隐藏角色也都得到保留，内容可谓十分丰富，忙碌的高校生活就要开始了，怎么才能更有效率地度过令人心跳的3年呢？下面就让我们一起看一下吧。

心跳回忆女生版 珍藏版 第三个故事

PSP

ときめきメモリアルGirl’s Side Premium ～3rd Story～

Konami	AVG	日版	2012年3月15日
1人	6090日元	无对应周边	
相关报道：－			

界面说明

1.生活安排，可以进行学习、运动、参加俱乐部等活动提升各项基本数值，也可以选择睡觉缓解压力。

2.电话，休息日的时候会出现这个选项，可以打电话给男生进行约会邀约；打电话给女生询问男生的好感度或者时尚问题；打电话给商店开始或停止打工。

3.购物/约会外出进行购物，购物结束后有机会遇到不同的角色发生不同的事件哦，约会选项在有约会行程的时候会出现。

4.换装，可以在这里进行服装的更换和搭配，注意电脑提示的流行趋势再加上统一风格的服装，就能提升时尚等级。

5.电脑，在这里可以确认新开约会地点、当周运势以及流行时尚。

6.设定，能够更改音乐、背景、文字速度等设定。

7.日历，可以查看每月行程安排。

8.邮件，能够不定时收到朋友以及商店更新的邮件。

9.存档和读档。

10.主人公各项数值资料。

11.主人公房间背景，不同的房间类型对主人公初始数值有所影响。

12.当前日期。

基本流程

游戏共三年时间，三年内和男主角们发展感情，最后在毕业式那天迎来结局。为达到这一目标主人公需合理安排时间，在平日学习、打工增加自身各项数值与积攒金钱，周末的时候可以打电话给男主角进行约会邀



约，或者出门逛街购买服装触发事件。在三年的时间里穿插着各种有趣的事件，包括新年、圣诞等假日，课外教学、文化祭等学校活动，让玩家的日常生活不会感到无聊。

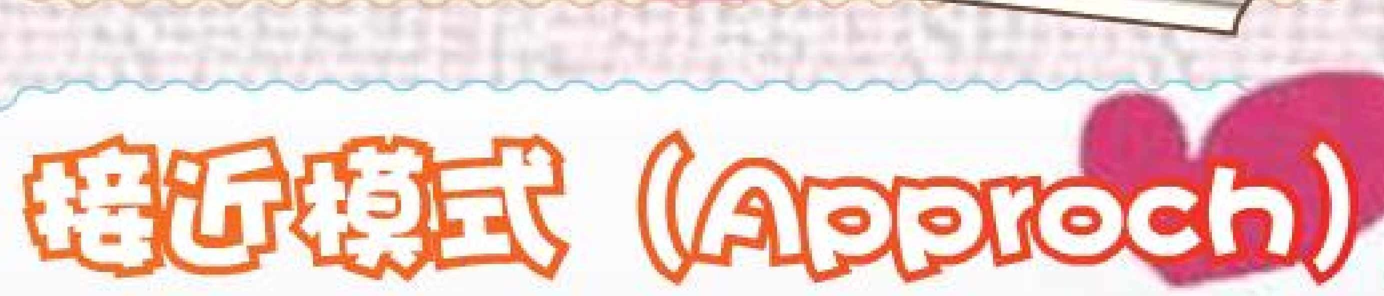
打工说明

玩家购买服装、礼物都需要リッチ，在房间主角各项数值表格能看到当前所持リッチ（リッチ度），每个月主角会自动获得10リッチ零花钱，每年新年有50リッチ红包，不过这些远远不够各种开销，这时可以选择打工，在收到打工提示邮件之后，可以在休息日打电话给商店，这样以后每周就会自动进行打工，工钱会在下个月1日自动结算，打工会有不同的属性加减，具体出现方法及属性变化见下表。

打工地点	学力	艺术	运动	气配	流行	魅力	工作日	同事	出现条件条件
花屋アンネリ–	↑	↑	↑	↑	–	–	火・木	琉夏	学力50、气配り50
スタリオン石油	↓	↓	↑	↑	↑	–	水・金	琥一	运动60、气配り50
はばたきプ–ル	↓	–	↑	↑	↑	–	火・木	不二山	运动50、魅力50、气配り50
コンビニエンスハロゲン	↑	–	↑	↑	↑	–	水・金	新名	气配り70、第2年4月6日以后
洋果子アナスタシア	↓	↓	↑	↑	↑	↑	火・木	宇贺神	流行60、气配り50
杂货屋シモン	↓	↑	–	↑	↑	↑	火・木	花椿	艺术60、气配り50
ゲ–ム会社・爱桥	↓	↓	↓	↓	↓	↓	月~土	–	第2年6月以后

约会

游戏中只要男主角登场后就会自动获得他的电话，休息日时可以打电话进行邀约。不同的季节有不同的约会地点，一些特殊的演剧、活动、展出等等要在确认过电脑情报后才会开启，有的男主角对某些活动可是很不擅长的（例如设乐前辈不擅长体育活动），一定要合理安排。对方同意之后到了约会当天选择约会选项就会自动出门约会，出门之前需按照男主角喜好和流行改变当前穿着，合理的穿着能给对方留下好印象。约会对话时画面右上角出现出现“Approch”标志后，可以使用滑杆靠近男主角，进入到接近模式。





接近模式就是NDS版中的触摸模式，进入该模式后可以选择按动按键来和男主角互动，具体按键对应如下：

按键方式	行动
短按○键	微笑
长按○键	凝视
短按△键	抚摸
长按△键	牵手
短按□键	恶作剧
长按□键	欺负
滑杆	紧贴/远离

最初好感度不够的时候只能按○键，如果在合适的时机进行成功的触摸会在画面右上角以星星标志显示，星星满了之后其他按键会逐渐开放。根据触摸方式和时机的不同会得到不同的心数（也就是亲密度），想要取得更多的心数需要在力道条走到70%左右按下。约会过程中画面左上角的心形是对方此时的心情，如果太过靠近会使对方紧张，心形变成紫色，想要回复需要在心形涨到最大时按下任何互动按键以发动“CRITICAL”使气氛恢复。

好感度在“好き”以上，约会过程中积攒了足够的心，进行了追加约会后有机会进入到“大接近模式（ExApproch）”，大接近模式下不限制触摸次数，可以任意触摸男

主角，增加左上角的心形槽，满了之后会有特殊台词发生，注意使用同一动作会使效果减少，要几种动作反复进行。

天使&小恶魔



本作全新添加的系统，根据玩家平日服装的穿着、在约会过程中的选项、接触模式下的行动等等都会改变天使/小恶魔度，最初其数值为不可见，当达到一定等级后在房间主人公数值上方会显示天使/小恶魔图标。天使/小恶魔不同模式下男主角对主角说话语气、触摸的反应、部分约会选项都会有所不同。身为天使的女主角会比较让人怜爱，最后会得到男主角公主抱结局，而小恶魔女主角会显得有一点欺负人，男主角们的态度比较顺从，最后会得到亲吻结局。小恶魔路线有一定难度推荐玩家熟悉游戏操作之后再进行尝试。



结局说明

三年的时间结束后主人公将迎来多种多样的结局，和男主角将有第1结局、第2结局、三人第1结局、三人第2结局、朋友告白结局5种，而不能满足和男主角结局条件的就会进入和女朋友的朋友结局。另外根据女



主角各项数值的不同，最后会有升学或者事业结局。

和男主角的第1结局需没有发生三角关系或者三角关系已经解除之后，和男主角感情评价在“好き”以上；约会回数在5次以上；达成下表内数值条件才会发生。

第1结局所需数值						
	学力	艺术	运动	气配り	流行	魅力
樱井琉夏	150	–	150	150	150	–
樱井琥一	–	150	150	150	–	70
不二山岚	–	–	200	150	–	–
新名旬平	150	–	–	–	200	–
绀野玉绪	200	–	–	150	–	–
设乐圣司	–	200	–	–	–	150

和男主角的第2结局需要发生三角关系对立并从两者中选择其一之后，和男主角感情评价在“好き”以上；约会回数在5次以上；达成下表内数值条件才会发生。

第2结局所需数值						
	学力	艺术	运动	气配り	流行	魅力
樱井琉夏	75	–	75	75	75	–
樱井琥一	–	75	75	75	–	35
不二山岚	–	–	100	75	–	–
新名旬平	75	–	–	–	100	–
绀野玉绪	100	–	–	75	–	–
设乐圣司	–	100	–	–	–	75

和两名男主角发生三角关系之后发生过对立但和平解决或者没有发生对立，就会迎来三人第1结局。和两名男主角发生三角关系但是没有发生过对立，两个人的约会次数都在5次以上，满足两人结局所需数值，好感度都在“好き”以上就会迎来三人第2结局。而朋友告白结局则需要不符合以上所有条件和角色有一定亲密度（接近模式中能得到亲密度），就能得到该结局。

游戏的结局有一定的优先度，如果同时达到某些结局的条件，会遵循优先度发生，具体如下：

三人第2结局、第2结局＞第1结局＞朋友告白结局＞隐藏角色告白结局(大迫除外)＞三人第1结局＞大迫力结局＞女性朋友结局；



角色的优先度是：琉夏＞琥一＞不二山＞新名＞绀野＞设乐；

隐藏角色优先度是：太阳＞蓝泽＞タイラ－＞大迫。

主角毕业时根据不同数值还会有不同的就业出路，其中想要进入一流大学需要学力、艺术在150以上，想要成为一流的商人需要学力、艺术在150以上，流行、魅力在100以上。如果大学考试失败也会有如下结局：

条件	出路
学力最高	专门学校
艺术最高	插画家
运动最高	以成为一流的运动员为目标而展开特训
气配り最高	保育士
流行最高	媒体关系的工作
魅力最高	艺能界出道
全属性低大学考试失败	预备校生
全属性低就职考试失败	自由人

另外根据主人公平日参加的俱乐部和打工工作的不同也会对毕业出路产生一定影响，具体的就请玩家自己探明吧。



角色登场条件

游戏中共有六位男主角，除了樱井兄弟外均需要满足一定条件才能登场，具体见下：

角色	登场条件	期限
樱井琉夏	自动登场	–
樱井琥一	自动登场	–
不二山岚	方法1：运动达一定数值	到第3年4月为止
	方法2：参加プ–ル监视员的打工	–
新名旬平	方法1：第2年以后流行达一定数值	–
	方法2：第1年流行达一定数值外出时会遇到，之后第2年4月入学式时自动登场	–
	方法3：在コンビニ打工	–
绀野玉绪	方法1：学力达一定数值	第2年寒假前
	方法2：加入学生会	第2年寒假前
设乐圣司	艺术达一定数值以上以上	到第2年2月为止

表中所说的一定数值并不是固定不变的，而是由游戏进行的年份、已经登场的人数来决定的，第一年4月开始每经过一个月数值就会增加1，另外已经有其他角色登场的话数值也会增加。例如第一年5月学力达56绀野就会登场，但是假如这之前设乐、新名已经登场，那么学力就需要增长到81绀野才会登场。总之一旦决定要攻略哪个目标就要优先提升他登场所需要的数值。



除了以上五位角色，PSP版中还有若干隐藏角色以及全新角色莲见达也，和他们有关的事件发生条件如下：

姓名	条件
蓝泽秋吾	第2年10～12月在电脑确认了消息后，外出去商店街购物（第2次购物一定要是在商店街）后发生事件。
春日太阳	第2年9月26日之前加入野球部，9月27～30日发生限定事件（气配45以上）
平健太	第2轮游戏会出现，在入学式时教室内使用□键看他2次
大迫力	第1年时发生考试补习事件
莲见达也	魅力值在200以上时第2年1月以后外出会遇到，魅力值在200以下100以上时在第2年3月以后外出遇到





本作添加全新的Live2D系统让角色变得活了起来，保留了NDS版丰富的角色结局路线，并且添加全新的人物，让人有重复游戏动力。可惜的是没有了触摸，换装、购物等操作变得有点繁琐，而且和男主角互动感降低里，正所谓鱼与熊掌不可兼得啊。

本作是高人气动漫作品“妖精的尾巴”在PSP上推出的第三部作品，相比起前两作，游戏的收录的动漫内容更加的丰富，如“最强魔导士杰尔夫篇”，“埃德拉斯篇”等原作精彩剧情全部收录其中，可操作的角色达到45人之多，游戏丰富的语音和各式各样绚丽的必杀是游戏最大噱头。现在让各位玩家拿起PSP，一起跟随“妖精的尾巴”来接受各种挑战吧。

文 狮子心　编 酷洛洛　美编 Juxi

光环视频收录 POCKET HALO

PSP	妖精的尾巴 杰尔夫觉醒			
	FAIRY TAIL ゼレフ觉醒			
	Konami	ACT	日版	2012年3月22日
	1～4人	4980日元	无对应周边	
	相关报道：—			



工会基地

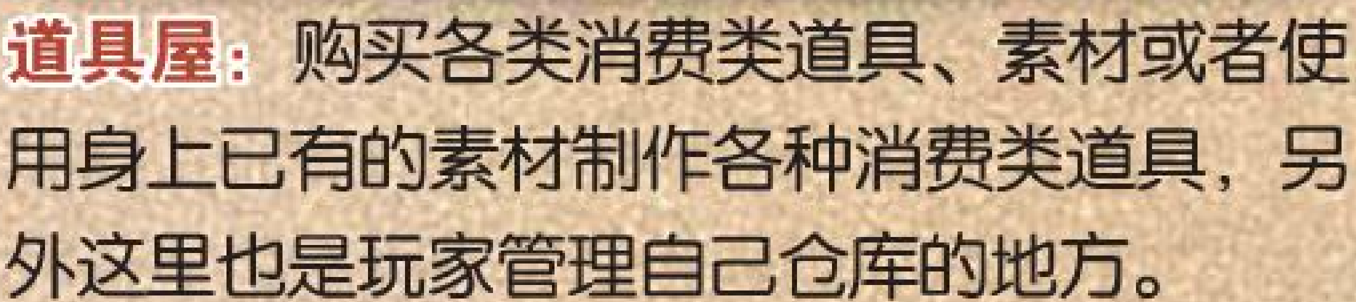
工会基地是玩家出现次数最多的地方，游戏中剧情的发展、培养角色、打造装备基本上全部都要在这里进行，下面是工会基地里菜单功能和各个场景的说明：





菜单功能

装备	角色所装备的防具、技能、戒指等
アイテム	各类消耗型道具的整理及登录
キャラクタ-セレクト	选择玩家所操作的角色
ステ-タス	查看当前操作角色的状态
ギルド カ-ド	查看玩家公会情况，例如任务完成数量等
技表（魔法）	查看当前操作角色所掌握的技能
オプション	游戏选项，如调整声音、开启自动存档、按键操作等



场景说明

道具屋：购买各类消费类道具、素材或者使用身上已有的素材制作各种消费类道具，另外这里也是玩家管理自己仓库的地方。

公会前台：可进行存档、输入特典密码、返回游戏标题菜单。

魔法屋：通过素材制作各种技能的地方，本作中每个角色都有很多自己的专属技能。

装备屋：购买装备或者通过素材制造和强化装备、消耗SP点数来制造和强化各种戒指的地方。

任务板：接受各种任务的地方。任务分为主线任务和支线任务，主线任务关系到剧情的发展。任务前方带着标志的即为主线任务，随着玩家完成任务的数量不断增多，任务等级也会从C到A不断提升，相对应的难度和报酬也会提升，玩家角色的任务熟练度同样也会提升。角色的任务熟练度直接关系到角色的能力，是十分重要的参数，游戏后期在公会基地的二楼任务板上甚至还有难度为S级的任务等着玩家。任务可以反复进行，方便玩家刷取各类素材。

书棚：记录游戏各类信息的地方，例如道具、敌人图鉴、游戏帮助等。

通信部屋：玩家进行通信游戏的地方。

角色部屋：部分主线剧情的推动需要来这里触发对话。

战斗系统

基本界面



①HP/VP：HP是玩家所控制角色的生命值，一旦归0角色将无法行动，虽然可以复活之后继续任务，但是需以减少任务时间5分钟为代价，如果剩余时间不足5分钟，任务将直接失败。HP可以通过使用道具来回复。游戏中释放技能和×键的翻滚都会消耗VP值，VP会在游戏过程中自动回复，也可以通过道具回复。

②时计槽/气力槽：中间的时钟是代表任务的时间，时间一旦耗尽任务也会失败。外面一圈的紫色气力槽会随着玩家不断攻击敌人而积攒，积攒满之后同时按L和R键爆气，之后在再同时按L和R键还可以发动大威力的合体攻击。

③同伴状态栏：可以直接观看到同伴们剩余的HP、VP和气槽，略微不同的是，同伴们HP归零一段时间后是会自动复活的，不需要付出减少任务时间的代价，同伴的HP和VP也可以通过使用道具来恢复。

④地图：战斗的缩略地图。

按键操作



按键	作用
□	轻攻击
△	重攻击
×	翻滚
○	特殊攻击
滑杆	角色移动
方向键	控制视角
L	视角回到正前方
R	防御
L+R	爆气/合体攻击
SELECT	按住不动调出道具菜单，然后用方向键选择到想要使用的道具上，放开SELECT键使用道具，需要在游戏的アイテム菜单下事先设定好所要使用的道具
START	调出游戏菜单，可以观看任务信息、制定队伍战术、登录道具，暂停或者放弃任务

系统解说

战斗地图

本作中的地图基本构造都十分简单，基本不会出现迷路的情况。任务的类型基本集中在消灭特定敌人、寻找地图内的设施或者NPC、护送特定角色、BOSS战这几种类型上，一些NPC的位置可能藏在地图的犄角旮旯的地方，仔细寻找下即可。另外地图中出现的那种蓝色的魔法阵是需要消灭当前场景中所有的敌人才能打开的，红色的魔法阵只需要走上去按○键就能将角色传送到特定的位置。

多人组队

本作中可操控的角色非常多，玩家都可以按自己的喜好任意组成队伍，队伍可以在任务开始之前任意编成，实际战斗中玩家所控制的角色一旦死亡是需要付出减少任务时间的代价才能复活的，队友死亡之后只需要等待一段时间或者切换场景都能将他复活，多人合体攻击威力较大，BOSS战可以善加使用，本作中的同伴AI十分有限，所以需要灵活使用START键菜单中的作战指示来指挥同伴作战，这点在BOSS战中尤其明显。



角色装备

这次游戏各类装备也非常丰富，防具、装饰品不仅仅是参数上有不同，装备后更是直接体现到角色的外形上，还可以任意设定装备的颜色，这无形增添了玩家收集各类装备的兴趣，角色的技能也需要装备，魔法型角色可以同时装备4个技能，如何取舍也是取决于玩家，每次任务完成后所获得的角色SP点数可以用来制作各种的戒指，很多戒指不仅仅是带来属性上的提升，还附加了很多对敌特效，这点对于玩家作战还是有很大帮助的。

技能使用

游戏中的技能分为魔法攻击型和物理攻击型，魔法攻击型操作是需要按住○键不动，调出魔法菜单，然后按下对应的方向键召唤出魔法阵，最后再按圆圈键释放魔法，物理攻击型则是快速输入一段指令即可发动，例如主角纳兹的火龙の铁肘就是快速输入□□△发动，以上操作都需要消耗大量的VP，因此注意VP的剩余量。

合体攻击

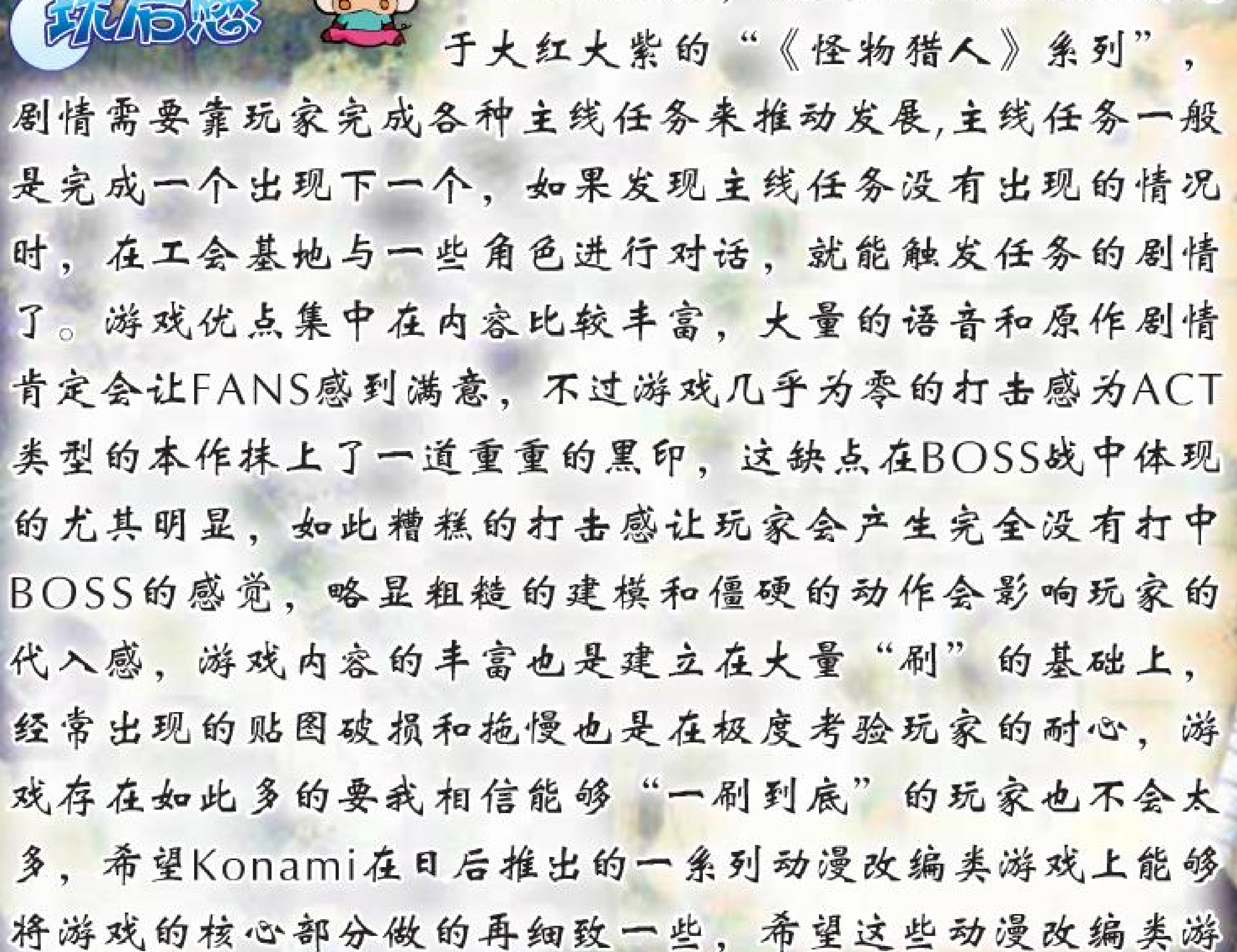
游戏中不断攻击是可以积累紫色的气槽的，气槽积攒满了之后同时按下L＋R可以进入爆气阶段，之后紫色的气槽将持续不断减少，这个时候角色的攻击力上升，此时如果靠近敌人再次按下L＋R键即可发动多人合体攻击，威力很大，消耗掉所有剩余的气槽，合体攻击对付BOSS比较有价值。



战斗心得

游戏中一些难点还是主要出现在BOSS战上，因为本作中所有BOSS是不存在硬直这个概念的，全程霸体判定，所以一股脑狂拍按键一通是肯定行不通的，其实玩久了就会发现BOSS的攻击基本是遵循着移动→攻击→防御→移动→攻击→防御这个套路不断循环下去的，所以在他移动或者防御的时候就不要上去乱攻击了，由于本作中遭受攻击后出现的硬直又奇大，所以经常会出现被BOSS一套打死的情况，一般在BOSS释放技能的时候绕背攻击就比较安全了，适当的时候将作战指示设定为防御为主比较好，不然队友太容易阵亡，虽然队友的AI有限，但是多人一起攻击还是比一个人要强得多，一些角色例如格雷的攻击是带有冰冻效果，冰封住BOSS的概率还是不低的，合理利用这些攻击特性加上大威力的合体攻击对付大部分BOSS不在话下。





玩后感

本作还是继承了动漫改编类作品一贯的优缺点，游戏整体风格比较接近于大红大紫的“《怪物猎人》系列”，剧情需要靠玩家完成各种主线任务来推动发展，主线任务一般是完成一个出现下一个，如果发现主线任务没有出现的情况时，在工会基地与一些角色进行对话，就能触发任务的剧情了。游戏优点集中在内容比较丰富，大量的语音和原作剧情肯定会让FANS感到满意，不过游戏几乎为零的打击感为ACT类型的本作抹上了一道重重的黑印，这缺点在BOSS战中体现的尤其明显，如此糟糕的打击感让玩家会产生完全没有打中BOSS的感觉，略显粗糙的建模和僵硬的动作会影响玩家的代入感，游戏内容的丰富也是建立在大量“刷”的基础上，经常出现的贴图破损和拖慢也是在极度考验玩家的耐心，游戏存在如此多的要我相信能够“一刷到底”的玩家也不会太多，希望Konami在日后推出的一系列动漫改编类游戏上能够将游戏的核心部分做的再细致一些，希望这些动漫改编类游戏能够受众于更多的用户群。

收罗近期精品二线游戏

游戏一品轩

栏目主持：LIKY　文 翔Starry、Civily练

寝室的兄弟最近发财接连买了3DS和PSV，不过由于正版昂贵，只有和学校里的同学们相互交换着游戏玩，重燃激情的他近乎废寝忘食地玩，好像又回到了高中那个为游戏疯狂的时代，面对这样的情形我不得不认真审视一下有时会热情消退的自己，是否因为选择变得太多而让自己不再懂得珍惜每一份游戏的可贵？

本辑 游戏推荐

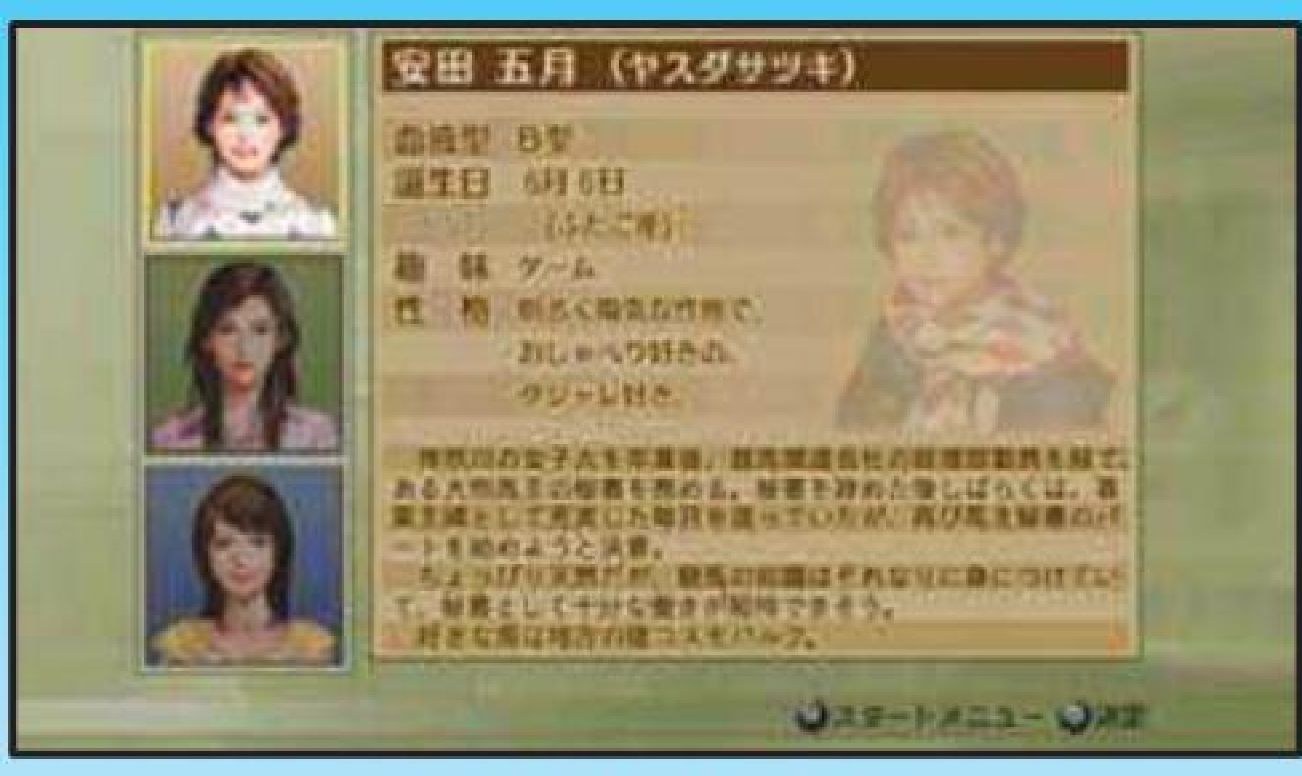
向终点奔跑吧！战马！

PSP 胜利赛马7 2012

ウイニングポスト7 2012

Koei Tecmo Games	SLG
日版	容量：约1.21GB

赛马是一项历史悠久的赛事，从最初的贵族独享到现在的全民参与，赛马除了单纯的竞速外还与博彩业紧密挂钩，而这项赛事在日本发展得尤为兴盛。本作是Koei Tecmo Games制作的“《胜利赛马》系列”最新作，除了按惯例参照日本中央竞马协会（JRA）的资料对赛马数据和重要事件进行更新外，游戏本次还允许玩家自己对2013年的赛程进行模拟，系统除了会对现役马匹的能力进行重新评估外还会把一些进入运动生涯晚年的马匹列入退役名单。本作开始后如果玩家以马主的身分开始游戏会获得一定资金，此时玩家可以选择从海外购买一些已经有一定实力的马直接进行比赛，或购置牧场慢慢享受培育马匹的乐趣，不过养马是一个苦差事，玩家需要在对马匹的成长充分了解并对其潜力进行预测，比如一些初始值看似优秀的马经过调教师的训练后并不都能成为优秀的赛马，值得注意的是本作中“血统”理论直接关系着繁殖马匹的优劣，由于这个系统带有专业性（除了系统很难外，小C蹩脚的日文水平也是一大障碍），想深入的钻研务必要参考一下游戏说明或相关资料。除了马主，本作还有调教师、骑手两个角色可以选择，在其中玩家能从不同的视角认识赛马这个行业。此外，本作还允许玩家通过网络下载更新秘书和秘书服装，让游戏时刻都能保持新鲜感，不过下载美人不是免费的，玩家需要出一点点银子才能获得。总的来说，本作在对养马、管理马等环节上的还原上已经做得非常成熟，实时的真人赛场解说让气氛很容易沸腾起来，感兴趣的玩家不妨通过本作了解一下赛马这项赛事。



▲美女秘书让人心情大好。



▲赛场上的竞争非常激烈。

推荐给 喜欢赛马的玩家·想了解赛马这项赛事的玩家

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

PSP 蜜蜂战争

Bee Wars

Gameshastra	PUZ
欧版	容量：约113MB

本作是一款移植自iOS平台的益智策略类游戏，玩家将扮演蜜蜂的领导者，指引它们与同类竞争蜂蜜的开采权。游戏是在一个被分成若干六边形的棋盘上进行，在规定回合内获得花蜜多的一方胜利，首先玩家要熟悉每种蜜蜂的职责，普通蜜蜂采集花蜜，带口罩的强盗蜂可以掠夺普通蜜蜂采集的花蜜，而警察蜂能锁住强盗蜂，游戏中兵蜂虽然可以杀伤对手，但是由于移动力很低，其能力受到了极大限制。本作看似简单，实际是策略多多，比如对手的强盗蜂只要挨着花时被锁住就可以为我方输送花蜜，间接为我方增加了劳动力，而且到了游戏后期还会出现熊和人两种中立角色，由于他们会搞破坏且惧怕兵锋，所以适当的时候用我方兵锋把两种角色引到对手的基地能起到出其不意的效果。总的来说本作游戏性不错，简单的规则和合理的平衡会让人很快投入到游戏之中，推荐给喜欢策略类游戏的玩家。



▲用警察锋困住对手！

推荐给 策略游戏爱好者·喜欢动脑筋的玩家

NDS 企鹅俱乐部 精英企鹅部队

Club Penguin Elite Penguin Force

Disney	PUZ
美版	编号：5988

《企鹅俱乐部》是迪士尼公司推出的一个在线角色扮演游戏，其针对的是低年龄层用户，玩家可以在冰雪覆盖的虚拟世界闲逛、聊天、玩迷你游戏，而近日该作被改编后登陆到了NDS平台。本作的画面很有趣，风格与《辛普森一家》欢乐的风格类似，大大的眼睛看起来有点2，而玩家则要扮演一名企鹅特工并和助手小毛球共同办案。游戏中的场景都是三百六十度的，即以玩家为中心进行视角旋转，而在繁杂的场景中隐藏着各种线索，而获得这些线索除了多观察外还需要一些手段，比如有的关键道具需要和某只企鹅一起跳舞或在野外滑雪跳跃到某个秘密地点，总之冒险的路上不乏欢乐的小游戏，而且在某处还有恶搞经典喜剧《糊涂侦探》的噱头桥段。此外，本作的换装系统还允许玩家给企鹅进行各种风格的打扮，感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。



▲根据箭头的指示翩翩起舞。

推荐给 小游戏爱好者·原网游的玩家

PSV 弗罗比舍说

Frobisher Says

Honeyslug	PUZ
欧版	—

本作是Honeyslug公司开发的一款怪异的小游戏合集，游戏几乎利用到了PSV的所有机能特性，试图带给用户最简单直接的快乐。本作的风格有些类似于《瓦里奥制造》，荒诞的游戏画面让人忍俊不禁，主角弗罗比舍会在游戏开始前用很贱的的声音跟玩家给下达命令，而几十个小游戏的平均玩耍时间都只有几十秒，会让人玩得非常爽快，比如有一关玩家要在系统引导下用两个手指同时往顺、逆时针两个方向搅动（觉得有点像周伯通的一手画方一手画圆），虽然概念很简单，但实际上要这样保持协调坚持几十秒并不太容易。游戏玩起来还是挺有趣的，不过本作中一些运用到摄像头的游戏在环境比较复杂的情况下会出现识别错误，玩家在玩耍时需要注意背景选择。总体来讲本作事一款不太费脑筋的游戏，只需要玩家随手拿起就会很快进入愉悦状态，非常适合在闲暇时间用来放松心情。


▲那个惊悚的眼神有够傻。

推荐给 小游戏爱好者·需要放松的玩家



战斗躲避球3

Battle Dodgeball 3

NBGI	SPG
日版	容量：约860MB

由于手中拥有众多动画版权，所以NBGI公司在开发“跨界”类游戏上有着得天独厚的优势，而在本作中玩家可以操控奥特曼、高达、假面骑士三个界别的英雄以躲避球的方式进行决斗。本作移植自SFC平台的同名游戏，所以画面有着浓厚的像素风味，在地图画面玩家可以四处发展剧情，除了主动邀战外不时也会有小喽罗主动来找你挑事。游戏中双方互不能进入对方半场，如果能让球击中对方内场里的球员即算本回合胜利，虽然规则很简单，但是也需要很多技巧才能占得先机，比如对方持球时尽量要站在中间给四周留出躲避的空间，如果太靠边容易被外场队员偷袭成功。此外，在战斗中除了使用角色特定的技能外还可以在商店中购买鞋子、翅膀等装备增强能力。虽说本作的移植诚意不算足，只增加了一些角色和场景，但是过了这么多年本作优良的游戏性依然值得玩家们尝试。


▲相对选手的体积，似乎场地有点小啊。

推荐给
躲避球爱好者·高达的粉丝玩家

NDS 我的秘密独角兽

Sternenschweif Das Geheimnis im Zauberwald

USM	SLG
德版	编号:5987


▲很难想象这匹马会发育成美丽的独角兽。

《我的秘密独角兽》是由Linda Chapman创作的系列畅销童话书，本作就是根据这个童话小说改编而来的游戏，原作故事讲述了小女孩的小丑马在她的精心呵护成长，一起经历各种有趣的事情，直到某一天黄昏小丑马意外进化成为了一匹美丽的独角兽。本作的画面以绿色和白色为主，看起来非常清新，一些马的特写画面也是细致入微，比如平时在马厩里玩家需要经常给小丑马梳理毛发、剔除泥巴，在梳理的同时还会伴随少许杂毛、灰尘飘落，看起来非常写实。游戏中玩家可以骑着小丑马在森林中穿行，从一片区域奔赴另一片区域发展剧情，当它跑累后如果有马槽，务必通过触摸屏画出曲线引导它喝水，避免劳累过度。虽说本作的主题比较吸引人，但是许多设定还是欠缺考虑，比如在俯视角度小丑马跳跃只是简单的进行了放大缩小，除了看起来很简陋外还让玩家很难把握好跳跃的判定，看过原作小说的玩家不妨尝试一下本作。

推荐给
育成游戏爱好者·对独角兽感兴趣的玩家



魔法少女小圆 携带版

魔法少女まどか☆マギカ ポータブル

NBGI	RPG
日版	容量：约1.23GB

《魔法少女小圆》2011年在电视台播出以后受到了广大粉丝的热捧，而趁着热潮NBGI与Nitro+联手根据原作改编了这款RPG作品。本作的剧情画面还算精细，但整体来说并没有什么亮点，人物立绘表情不算太丰富，还好全程语音对表现力这一点有所弥补。相比发展剧情，本作中的迷宫内容要精彩不少，玩家将以第一人称视点探索并突破结界打倒最深处的魔女，利用画面的右上方的地图可以确定自己在迷宫中的具体位置，而战斗中玩家可以随时切换角色，利用各自的特点来有针对性的打击敌人，值得一提的本作的魔法画面非常绚丽，穿插了大量精美CG动画（动不动就是乌云密布，冲击波乱窜），而每当打败强大的敌人都会获得新的魔法书，通过在树状图上进行演化可以逐渐学得更强大的高级魔法。虽说本作的画面素质优秀，但是作为一款粉丝向作品，厂商并没在游戏性上下太大功夫，原作的粉丝不妨尝试一下本作。


▲本作的人设和魔法效果非常出色。

推荐给
迷宫RPG爱好者·原作的粉丝玩家

NDS

成功学习英语

Successfully Learning English

Tivola	PUZ
欧版	编号：5986



▲这道题似乎并不难做。

学英语一直是个让人很头疼的问题，特别是提不起兴趣的时候怎么学都没有用，而本作是一款能提升儿童兴趣的英语教学游戏。游戏的界面比较简洁，并没有太多繁复的元素，活跃的色彩搭配让人觉得气氛比较放松，游戏分为亲人、季节、玩具等类别，在角色“小吸血鬼”的引导下玩家可以在游戏时轻松地学习单词的读音和含义，比如最基础的游戏就是系统朗读单词，玩家把听到物品在触摸屏上点出来，而游戏中除了英语，还涉及到了数学、地理、艺术等知识，让枯燥的学习变得生动有趣。此外，本作中还充分利用了NDS的特点设置了一个书写模式，在其中玩家根据指导练习如何书写一手“英语书法”。总的来说，本作作为一款教育类游戏虽然不会像那些热血游戏带给玩家太多激情，但是合理游戏的设计非常适合家里有小朋友的玩家尝试。

推荐给
对英语感兴趣的玩家 家里有小孩的玩家





●Konami制作的恋爱冒险大作《心跳回忆4》近日发布了完美汉化版。该作是系列15周年的纪念作品，融合传统玩法与最新技术，并且游戏的舞台将回归初代作的“光辉高中”，“《心跳》系列”的粉丝玩家不要错过该作。

●去年在PS2上发售的人气冒险游戏《驯兽师与王子殿下 雪之桥 携带版》近日被移植到了PSP平台。本作除了保留原作的精华外还追加了“ExSideStory2”模式，玩家可以在其中享受充满甜蜜要素的异国恋，为心爱的王子解除诅咒还原其人类的外貌。

●近日推出的《我的朋友很少》是根据同名轻小说改编的一款冒险类游戏，故事讲述了主人公羽濑川小鹰与许多缺乏友情美女一起，以在现实中交到朋友为目标成立了社团“邻人部”并展开各种有趣的交友活动。

●由韩国游戏公司Pentavision制作的超炫音乐游戏《DJ Max 携带版 黑色立方》近日发布了日版，爱好音乐的玩家们不要错过该作。



▲《DJ Max 携带版 黑色立方》日版姗姗来迟。



●冒险类游戏《名侦探柯南 蓝宝石轮舞曲》在近日发布了简体汉化版，除了读取存档等小细节没有翻译外大部分内容均已汉化，期待已久的玩家不要错过。

●热血足球RPG游戏《雷电十一人2 威胁的侵略者》在近日发布了法文版。

●2K Sports公司近日推出了“《MLB》系列”最新作《美国职业棒球大联盟2K12》，本次除了收录2012赛季最新选手数据之外，游戏在画面系统上比之前提升不少，同时还加入能够通过在线联机随时下载最新MLB选手数据等功能。



▲升级版的《祖玛》等到玩家来挑战。

●近日推出的《祖玛的复仇》是由以《植物大战僵尸》而闻名的Popcap公司推出的一款休闲佳作，游戏背景被设定在玻里尼西亚的岛屿上，包括6个不同的场景和60个风格各异的关卡，除了保留祖玛的经典玩法外还新增了多种有趣的游戏模式。

最近德国的连续剧《X丝女士》忽然之间就红了，该剧号称女版憨豆，虽说剧情的确是非常搞笑，但是零碎的结构让丢包袱显得有些故意，更像是一个人在不停地跟你讲述在其他人身上发生的各种小笑话，喜欢看喜剧的玩家们不妨一试。



新·光之神话 帕尔蒂娜之镜

《新·光之神话 帕尔蒂娜之镜》是任天堂早在1986年发售的FC磁碟机游戏《光神话 帕尔蒂娜之镜》的续作，两部作品相隔已经25年之久，因此两者虽然一脉相承，但系统和内容已经发生了天翻地覆的变化。在本辑攻略中，我们先为大家奉上游戏的流程和系统解析，而深度研究内容会在以后为大家奉上。

文 宇宙人、koflover

编 乌冬 美编 Juxi

3DS	新·光之神话 帕尔蒂娜之镜		
	新·光神话 パルテナの镜		
	Nintendo	ACT	日版
	1~6人	6090日元	对应3DS扩张滑杆/邂逅通信/无意识通信
	相关攻略研究：—		
	2012年3月22日		

系统菜单介绍

进入游戏后，玩家会被要求创建一个存档，在输入自己的生日和Mii形象后即可进入游戏的主菜单界面。

单人游戏（ひとりで）

单人游戏模式是玩家自娱时的主要模式，推进流程、强化装备以及各种收集要素都是在这个模式下完成的。该模式下一共分为出击（しゅつげき）、武器祭坛（兵装の祭坛）、玩偶砸蛋（おドールでボン）、装备（そうび）、射击场（しゃげきじょう）和宝物库（ほうもつこ）这6个选项。

出击（しゅつげき）



首次选择出击后将进入第一章的教学关卡，当完成第一章后再次选择出击，就可以在开启的新章节和已完成的章节中自由选择出战。游戏流程一共有25章，通关一遍所花费的时间比较长，在通关后会追加BOSS战（**ボスバトル**）的选项。

每当玩家选定章节后，在开始战斗之前会进入“恶魔之釜”的界面。玩家在这里可以将自己所拥有的一部分红心放置在恶魔之釜中，从而调节该章节的难度。玩家可选的难度范围在0.0至9.0之间，调节的最小刻度为0.1，在低难度下该章节敌人的攻击意识和攻击力都比较弱，玩家可以轻松过关，但在战斗过程中所获得的战利品就比较少；高难度下敌人的攻击又准又狠，想要顺利过关需要很高的技巧，但挑战成功后所获得的战利品非常丰厚，而且更容易获得强力的装备。另外，场景中会出现恶魔之门，门上标记的数字为进入此门所要求的最低难度，玩家只有事先在恶魔之釜中将该章节难度提升到指定的要求，才可以进入恶魔之门挑战其中的强力敌人。

恶魔之釜的默认难度为2.0，在这个难度下玩家不需要放置任何红心，如果在这基础上要降低或提升难度，那么就必须放置红心才行。玩家放置在恶魔之釜中的红心会在过关后返还，但如果玩家途中被敌人打倒，那么就会损失一部分已放置的红心，同时该章节难度就会下降，玩家所获得的战利品价值也会相应降低。





所以，玩家在选择难度时要量力而行，既不要刻意放置红心去降低难度放弃战利品，也不要为了丰厚的战利品就一味挑战高难度。游戏中会根据玩家现有装备水平，给出一个建议难度（在刻度中标有**オススメ**字样），玩家可以根据自己的技术和对章节关卡的熟悉程度，在这个建议难度的基础上酌情进行调整。

神器祭坛（兵装の祭坛）



这里的神器祭坛相当于一般游戏中的武器商店，其中又分为4个子选项：授予（さずかる）、红心转换（ハ-トにする）、融合（ゆうこう）以及装备（そうび），其中装备（そうび）与单人游戏模式下的选项相同，后文中我们再另行介绍。

授予（さずかる）：玩家上贡一定数量的红心后就可以被授予相应的神器，神器的性能越好所要求的红心也就越多，等于说是拿钱来购买武器。神器菜单中每次出现的神器都是随机的，性能有好有坏，如果这其中没有玩家看中的神器，那么玩家需要再完整挑战某一章节的关卡，然后神器菜单中的神器就会全部更换了。

红心转换（ハ-トにする）：是把玩家用不到的神器兑换成红心，相当于卖掉武器。不过神器所能兑换的红心都比较少，一般神器兑换的红心远不如玩家一次出击的战利品，而珍贵的高级神器更不可能拿来换红心了。

融合（ゆうこう）：本作中的重要系统之一，玩家可以将用不到的低级神器作为素材，融合成更强的高级神器。融合后的高级神器不但拥有更强的性能，而且还会继承原有神器的部分技能，如果玩家想要打造出一把称心如意的神器，那么就必须好好研究下这个融合系统。关于融合系统的具体详情，我们在后文中会专门介绍。



玩偶砸蛋（おド-ルでボン）

这里是用来收集玩偶的模式，玩家用触摸屏把蛋放在盘子里，然后再将蛋砸碎，就会得到各种玩偶，如果同时将多个蛋放在盘子里一起砸的话，那么就会提升获得新玩偶的几率。蛋的获得方法为完成某一章节的关卡，或者使用3DS的游戏币进行兑换，至于砸碎后获得什么样的玩偶，就要看玩家的运气了。



玩偶的数量非常多，包含有人物、敌兵、武器、道具、场景等多项内容，说白了玩偶都是游戏中制作好的3D模型，只不过在这里通过砸蛋的方式让玩家慢慢收集，并且可以利用3DS的裸眼3D机能去欣赏，每个玩偶还有相关的文字说明，如同图鉴一般。

装备（そうび）





该选项是供玩家变更装备之用，本作的装备系统还是比较简单的，只分为神器和奇迹这两项。其中神器就是玩家所使用的武器，它不但可以通过购买或融合的方式来入手，也常常会作为章节关卡的战利品出现。每件神器都包含有用来表示性能强弱的价值，它是由射击攻击力、打击攻击力以及附带技能这几项参数共同决定的，价值越高说明神器性能越强。不过对于玩家而言，不要一味追求高价值的神器，只有自己最趁手的神器类型才能发挥出最大的效果，另外神器附带的技能搭配也是比较有讲究的。

奇迹相当于一般游戏中的魔法，包含有各种各样不同的效果，有直接攻击、能力强化、特殊行动、HP回复等等，此外还有多人联机专用的奇迹，不过这些奇迹都只能在地面战中才能够使用。每个奇迹都有一定使用次数，如果用完的话就无法再补充，除非是被敌人打倒后复活再战就会补满。玩家在奇迹配置的界面中可以选出自己要使用的奇迹，并且每个奇迹都对应一种拼图图形，玩家需要将自己选出奇迹的图形经过旋转组合，最后放置在一个6×6的方框中。想要在战斗中携带更多种奇迹，那就必须好好研究下如何将这些图形拼在一起。



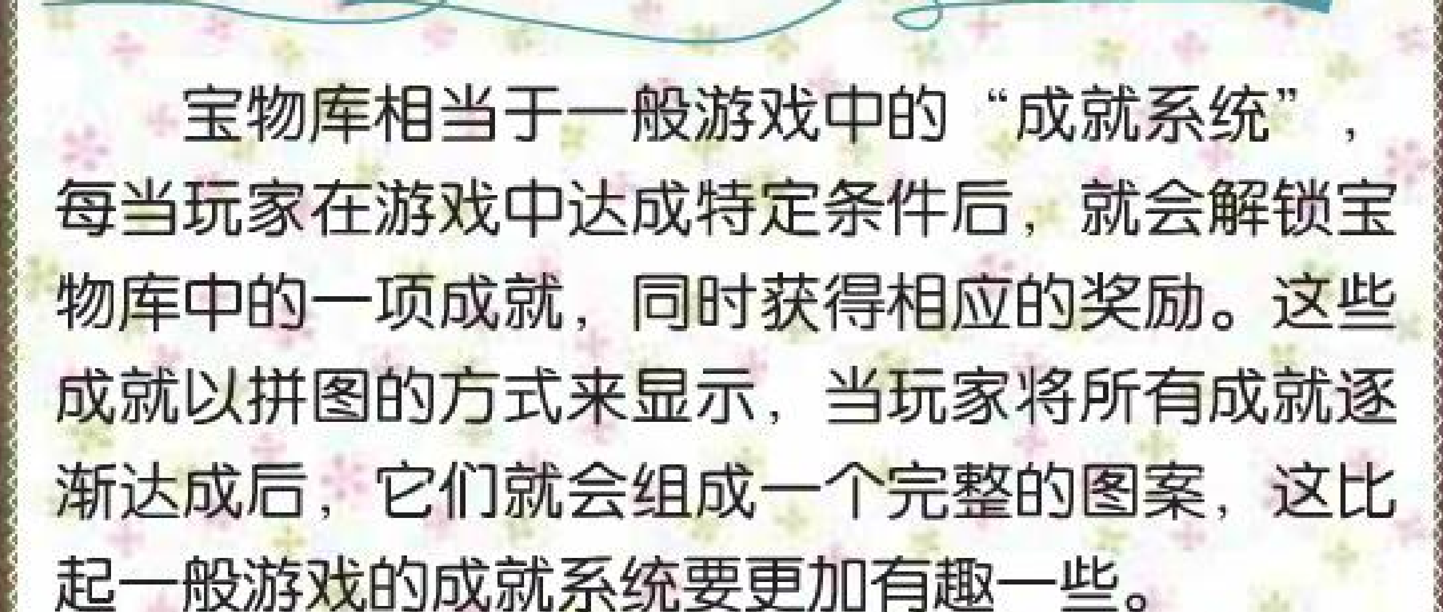
射击场（しゃげきじょう）

该选项相当于一般游戏的练习模式，玩家可以在这里熟悉各种基本操作以及神器的用法，在取得新类型的神器后，先在射击场里练习一下再去挑战章节关卡是非常必要的。射击场分为空中战和地面战这两部分场景，这也是每一关所包含的两部分战斗场景，玩家都需要好好熟悉一下。



空中战场景中玩家需要一边控制主角避开敌人的攻击，一边要调整准星瞄准敌人射击，敌人的远近距离通过3DS的裸眼3D功能可以看得一清二楚。而地面战场景玩家要在3D场景冒险和解谜的同时，还要调整准星射击，要求射击瞄准的同时强调了动作操作。

宝物库（ほうもつこ）



宝物库相当于一般游戏中的“成就系统”，每当玩家在游戏中达成特定条件后，就会解锁宝物库中的一项成就，同时获得相应的奖励。这些成就以拼图的方式来显示，当玩家将所有成就逐渐达成后，它们就会组成一个完整的图案，这比起一般游戏的成就系统要更加有趣一些。

游戏中的宝物库一共有3个，一开始见到的是“女神帕尔蒂娜的宝物库”，当玩家完成第11章后会增加一个“自然王娜邱蕾的宝物库”，当玩家完成全部25章通关后则会追加“冥府神哈迪斯的宝物库”。这3个宝物库各自都包含有120项成就，也就是说全部成就有360项之多，够玩家玩好一阵子了。





多人游戏
（みんなで）

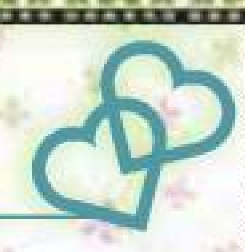
在这个模式下玩家可以同其他玩家一起联机游戏，游戏中提供了两种不同的联机方式，分别是通过Wi-Fi联网的“远くの人と”以及近距离面联的“となりの人と”。不过游戏的联机内容稍微有点少，只有组队两方对战的“天使の降临”以及全员混战的“バトルロイヤル”，没有玩家协力挑战BOSS的模式。



收集模式
（コレクション）

收集要素一直以来都是任天堂自家游戏的特长，这次的《新・光之神话 帕尔蒂娜之镜》也不例外。游戏中的收集内容非常丰富，玩家要想完美收集的话可要花好一番功夫才行。

玩偶（おドール）



游戏中的玩偶总数超过了400个，这些玩偶都需要玩家一个个用蛋砸出来，想全部收集的话不但要花费大量时间，而且也需要一定的运气。

音乐欣赏（サウンドテスト）



玩家在这里可以静心欣赏游戏中的音乐，本作的音乐水平非常高，可以与《塞尔达传说》的音乐水平相提并论，而片头主题曲更是任天堂的名曲之一。这些音乐需要在宝物库中不断完成相关成就才可以解锁。

奇迹拼图（奇迹パネル）

这里是收集奇迹的地方，每当玩家获得新的奇迹，拼图的完成度就会相应提升，当玩家收集完所有奇迹后就可以看到整个图片，与解锁宝物库成就的情况类似。



上贡（ささげる）



玩家在这里可以把多余不用的红心上贡给女神帕尔蒂娜，而所获得回报仅仅是让上屏显示的女神的距离更近一些，这样可以更清楚地看清女神的全貌。为了能够和女神更加接近，少年们努力攒红心捐献出去吧！

玩偶砸蛋（おド-ルでボン）

与单人游戏模式下的玩偶砸蛋完全相同。

战斗操作

操作方式一览

本作的关卡分为空中战和地面战这两部分，两部分场景的操作方式是有一定区别的，我们会分别进行介绍。下文中介绍的操作方式以游戏默认设置为准，如果玩家对这种默认操作方式感到不习惯的话，还可以在设定模式（オプション）下进行设定。

空中战操作

空中战场景主要是以瞄准射击为主，对玩家按键操作的要求并不是很高。不过因为默认设置是L键负责射击，按L键时间久的话可能左手食指会比较疲劳，玩家可以将射击改成自己按起来更舒服的按键。

动作	按键操作
移动	向移动的方向推动滑杆
快速移动	先向反方向推动滑杆，再快速向移动的方向推动滑杆
瞄准	在触摸屏向准星移动的方向划动
连射	持续按L键不放
蓄力射击	一定时间内不按L键射击，待准星图案发生变化后再按L键
打击	接近敌人且准星图案发生变化后按L键
特殊攻击	点击触摸屏左下角图标，或按十字键下方向

特殊攻击就相当于一般射击游戏的“保险”，不但可以快速清除屏幕中的敌人，而且还能使自己在短时间内处于无敌状态，但特殊攻击需要靠时间来积蓄能量槽，且最多只能储存两个。



地面战操作

地面战场景要求玩家同时兼顾动作和射击，在某些时候还需要去近身格斗，操作方式较为复杂但同时也给予了玩家发挥个人水平的空间。如果玩家不习惯利用触摸屏瞄准和调整视角的话，也可以在设定模式中将触摸屏的操作改在十字键上。

动作	按键操作
步行	向步行的方向推动滑杆
横向冲刺	快速向左或向右方向推动滑杆
前方冲刺	快速向前方向推动滑杆
后方冲刺	快速向后方向推动滑杆
回避	在受到攻击前瞬间，快速向任意方向推动滑杆
瞄准及变换视角	在触摸屏向准星移动及视角变换的方向划动
主视角模式	快速点击触摸屏两次或按X键
解除主视角模式	在主视角模式下再次输入相同指令
返回正面视角	按R键可使视角返回主角正对的方向

如果主角长时间保持冲刺状态，那么耐力消耗会比较快，当耐力耗尽后主角会弯腰喘气一段时间，期间无法进行任何行动。玩家无法看到具体的耐力值，但耐力将要耗尽时左上方的体力槽会有提示，装备不同类型的神器会对耐力最大值产生影响。

动作	按键操作
连射	按L键，部分神器可以连按L键不放保持连射
横向冲刺连射	在横向冲刺过程中按L键
前方冲刺连射	在前方冲刺过程中按L键
后方冲刺连射	在后方冲刺过程中按L键
蓄力射击	一定时间内不按L键射击，待准星图案发生变化后再按L键
横向冲刺射击	待准星图案发生变化后，在横向冲刺过程中按L键
前方冲刺射击	待准星图案发生变化后，在前方冲刺过程中按L键
后方冲刺射击	待准星图案发生变化后，在后方冲刺过程中按L键
打击	接近敌人且准星图案发生变化后按L键
连续打击	在打击的过程中连按L键，会使用连续技
冲刺打击	在冲刺的过程中接近敌人，且准星图案发生变化后按L键
使用奇迹	点击触摸屏左下角图标，或按十字键下方向
选择奇迹	左右滑动触摸屏左下角图标，或按十字键左右方向

相比起空中战场景，地面战场景中多出了冲刺连射和冲刺射击的动作，而且还细化分为横向、前方和后方这几个方向。这几种动作根据对应神器的不同，攻击方式或多或少会有一定的差异，某些神器的后方冲刺连射和后方冲刺射击是完全不同的攻击方式。另外考虑到神器所附带的技能，这几种动作实际效果差别还是不小的。比如说玩家获得一个带有“前方冲刺连射+3”以及“前方冲刺射击+1”的神器，那样的话玩家就要多使用前方冲刺连射和射击的动作进行攻击，因为这会获得由技能提供的攻击力加成，且前方冲刺连射的攻击力加成要高于前方冲刺射击。而横向冲刺连射和后方冲刺连射不会享受到技能加成，在实战时就要少用。所以玩家在挑选神器时要注意这些附带的技能，尽量让它们和自己的操作习惯相符。

各神器性能介绍

游戏中一共有9种不同类型的神器，它们不但在造型上有很大区别，而且实际操作手感也是截然不同的。虽然不同类型神器之间的区别不像《怪物猎人》这么明显，但每种类型的神器都拥有自己的特色，下面我们就来为大家一一介绍这9种类型神器的性能吧。

击剑（げきけん）

击剑的是比较适合初学者使用的神器类型，在玩家开始游戏进入第一章时用的就是击剑。优点是连射速度和蓄力速度都比较快，缺点是攻击范围比较小，适合中距离突击的打法。

击剑在连射过程中可以长时间按住L键保持射击状态，发射出的子弹又快又密，如同冲锋枪一般；冲刺连射是连续发出几发能量弹，单发子弹的威力要比原地连射时高出许多。蓄力射击方面，冲刺射击都是发射出一团能量弹，攻击范围比冲刺连射时的能量弹略大一些。

击剑的冲刺打击的动作是前冲居合斩，不但有很大的威力，而且在攻击后还可以与敌人拉开一定距离，在被敌人近身时可以多多利用这个技巧。

狙杖（そじょう）

狙杖顾名思义就是狙击枪和法杖的合体，是一件专注于远程射击的神器。它拥有极其优秀的射程和威力，缺点是攻击范围比较小，而且近身打击也比较弱，对玩家的走位和瞄准水平要求比较高，适合远距离放冷枪的打法，平时多利用主视角模式来帮助瞄准。

狙杖在连射过程中也可以按住L键不放保持连续射击，类似于击剑那种冲锋枪式的攻击，虽然射程比击剑远，但连续射击的持续时间比较短，容易发生火力真空的情况。狙杖的各种冲刺连射动作都是一样的，而且除了攻击距离所产生的伤害修正外没有任何区别，总之狙杖的冲刺连射并不好用。狙杖的蓄力射击是发射出一道激光，射程和威力都比较优秀，不过因为攻击范围小所以也不好瞄准，各类冲刺射击的动作完全一样，威力比起原地蓄力射击有进一步提升。

狙杖的近身打击几乎可以忽略不计，攻击动作慢而且威力小，用狙杖的话专心在远距离射击就可以了。

射爪（しゃそう）

射爪的优势在于优秀的机动力，当主角装备射爪时，移动速度和冲刺速度相比其他神器都有明显的提升，非常适合近身战的打法。射爪虽然攻击力比较低，但可以通过攻击频率来弥补这个劣势，不过射程和攻击范围的缺点就不好弥补了。

射爪也可以按住L键不放保持连射状态，持续时间和狙杖类似但射程较短。冲刺连射则是向前方发射扇形扩散的子弹，不但单发子弹的威力比起正常连射要高出许多，而且扇形扩散的攻击范围也要高于一点连射。如果近距离冲刺连射的话，敌人将会受到多发子弹的攻击，能打出非常恐怖的伤害，这正是射爪的最大奥义所在。在蓄力射击方面，原地蓄力射击是快速发射一发子弹，而冲刺射击则会使这发子弹命中爆炸，从而提高攻击范围。

射爪的近身连续打击的攻击次数比较多，伤害虽不如近距离冲刺连射，但也算不错了。冲刺打击类似于击剑，在冲刺打击后接冲刺连射是非常高端的技巧。

神弓（しんきゅう）

神弓的最大优点在于发射出的子弹具有一定的追踪性，即便玩家没能瞄准也一样可以命中目标，在对付高速移动的敌人时，神弓的追踪性也可以发挥出一定的作用。它的缺点是子弹发射速度慢，且射程也只是一般水平，除了追踪性以外在射击方面并没有太大的优势。

神弓的原地连射是连续射出几发追踪弹，但发射频率和子弹飞行速度都远低于前面几种类型的神器，难以进行火力压制；冲刺连射则是发射慢速追踪弹，追踪弹的数量根据神弓的种类不同而有一定变化。神弓的蓄力射击是冲刺连射动作的强化版，不过只会发射一枚追踪弹，但子弹的飞行速度和威力都有明显的提升，其中前方冲刺射击的威力是最大的。

神弓的近身打击能力还算不过不失，在必要的时候多进行近身肉搏也是可以的，伤害效率未必不如远程射击。



破掌（はしょう）

破掌与神弓一样可以发射出具有追踪性的子弹，省去了玩家瞄准的麻烦，而且它的子弹发射频率和速度都比神弓高出不少，非常适合火力压制。另外装备破掌时的移动速度和冲刺速度也都不错，在机动力方面有优势。但破掌的缺点在于射程和威力都不足，在遇到高防御的敌人时就会比较吃力。

破掌可以按住L键不放维持连射状态，而且持续时间很长，再加上子弹的追踪效果，只需要靠原地连射就可以消灭不少敌人，很适合初学者使用。而破掌的冲刺连射、原地蓄力射击以及冲刺射击这几种动作，无非都是原地连射的加强版，射程和威力有所提升。

相比起射击威力的不足，破掌近身打击的威力还是非常不错的，在遇到棘手的敌人时，利用近身打击速战速决也不失为一个办法。



巨塔（きょとう）

巨塔是一件非常特殊的神器，它的优点和缺点都非常明显。巨塔连射动作不是发射子弹而是挥舞巨塔，射程与近身打击几乎没有区别，不过因为它可以把敌人发射出的子弹反弹回去，所以在空中战场景时也不见得会很吃亏。巨塔想要远程攻击的话只能依靠蓄力射击，而且蓄力时间很长，需要等好久才能再发射一枚子弹，虽然蓄力射击的频率如此缓慢，但它的射程、攻击范围以及威力都是非常出色的。

巨塔的原地连射和冲刺连射的动作都是挥舞巨塔，跟近身打击的效果没有什么差别，不过那个反弹子弹的效果可以多多利用，无论在空中战还是地面战，这都省去了玩家躲避子弹的麻烦。巨塔的蓄力射击是发射一枚巨大的冲击波，除了在射程、攻击范围和威力方面的优势外，部分巨塔的蓄力射击还具有贯穿墙壁的效果，这个特性也有很大的利用价值。

巨塔的近身打击具有非常恐怖的威力，玩家若等不及巨塔的超长蓄力时间，那直接冲上去把对方一锤打翻就行了。

爆筒（ばくとう）

爆筒的特点是攻击范围比较大，无论蓄力射击是否命中目标，都会产生一个爆炸效果，对区域内的敌人造成伤害。爆筒的连射攻击也带有一定的追踪性，虽然比不过神弓和破掌，但也能稍微降低玩家瞄准精度的要求。不过需要注意的是，爆筒发射的子弹都是以抛物线轨迹飞行，即便连射时也不能向上追踪目标，所以在攻击高处和远处的敌人时，需要把准星略微提高一些才行。

爆筒的连射攻击是连续发射追踪弹，由于连射速度比较慢，在原地连射时连按L键的射击效率更高，而冲刺连射时可以按住L键不放。爆筒的蓄力射击间隔时间比较长，尽量把每次蓄力都用在冲刺射击上会比较好，多利用爆炸效果将密集的敌人一口气击倒。

爆筒的近身打击动作看似力大招沉，但实际伤害很一般，还是多把攻击机会留给射击吧。



卫星（えいせい）

卫星的特点是一次可以左右同时发射两发子弹，所以攻击频率和攻击力都比较高，无论是乱战还是单挑BOSS时都非常好用。它的缺点在于射程比较短，且近身打击的威力极弱，所以要不停的保持中距离射击才行。



卫星在连射时可以按住L键维持该状态，但持续时间比较短，不适合长时间火力输出。相比之下冲刺连射动作就要好用的多，多利用横向和后方冲刺连射就足以击倒大部分敌人。连射的射程不足以对付远距离的敌人，这时候就需要用到蓄力射击了，卫星的蓄力射击是一次发射出两枚能量弹，比一般神器的蓄力射击威力高，但射程依旧是个问题。

卫星的近身打击与狙杖有一比，不但攻击速度慢而且攻击力弱，平时不要考虑用这种方式来打倒敌人。



豪腕（ごうわん）

豪腕是一件远近战皆能的“双栖”神器，在射击方面它的威力、射速以及蓄力时间都是非常不错，在近身打击方面的威力又仅次于巨塔。豪腕要说缺点的话就是射程比较短，而且不像射爪那样可以依靠机动力优势来近距离作战。

豪腕的原地连射类似于破掌，拥有很长的持续时间但子弹的追踪性就要差很多。横向冲刺连射则类似于射爪的扇形射击，但因为扩散面积太大所以不容易集中攻击一个目标。蓄力射击是豪腕的一大优势，它的蓄力时间比较短，而且子弹的追踪性也算不错，只是射程比较差，不适合在远距离使用。

豪腕的近身打击比较强，连续打击的威力超过除巨塔外的所有神器，而冲刺打击的动作是前冲上钩拳，不但威力大而且冲刺距离远。

同类型神器的区别

游戏中的神器虽然只有9种类型，但同类型的神器并不是完全相同的，它们不但在能力和技能方面有所不同，而且在攻击方式方面也存在不小的差别。像“最初的击剑”和“击剑景丸”虽然都属于击剑类型，但由于攻击方式的不同，实际操作时的手感也不太一样，“最初的击剑”的后方冲刺射击就是发射普通的能量弹，而“击剑景丸”则是发射一团抛物线状轨迹的剑气，这两种攻击方式截然不同。

所以，玩家即便掌握了一种类型神器的用法，也需要多注意下同类型神器之间的差别，精挑细选出最适合自己的神器。由于篇幅所限，这次无法为大家具体分析这些神器的细微差别，在以后的研究中我们会设法将这部分内容补完。

神器融合系统解析

神器融合系统可谓本作的精髓之一，玩家需要仔细研究神器的融合规则，根据现有的素材，摸索出一条可行的融合路线。当玩家在连续的战斗中感到疲劳时，不妨整理下手头现有的神器，来当一次“炼金术士”吧。

神器融合规则

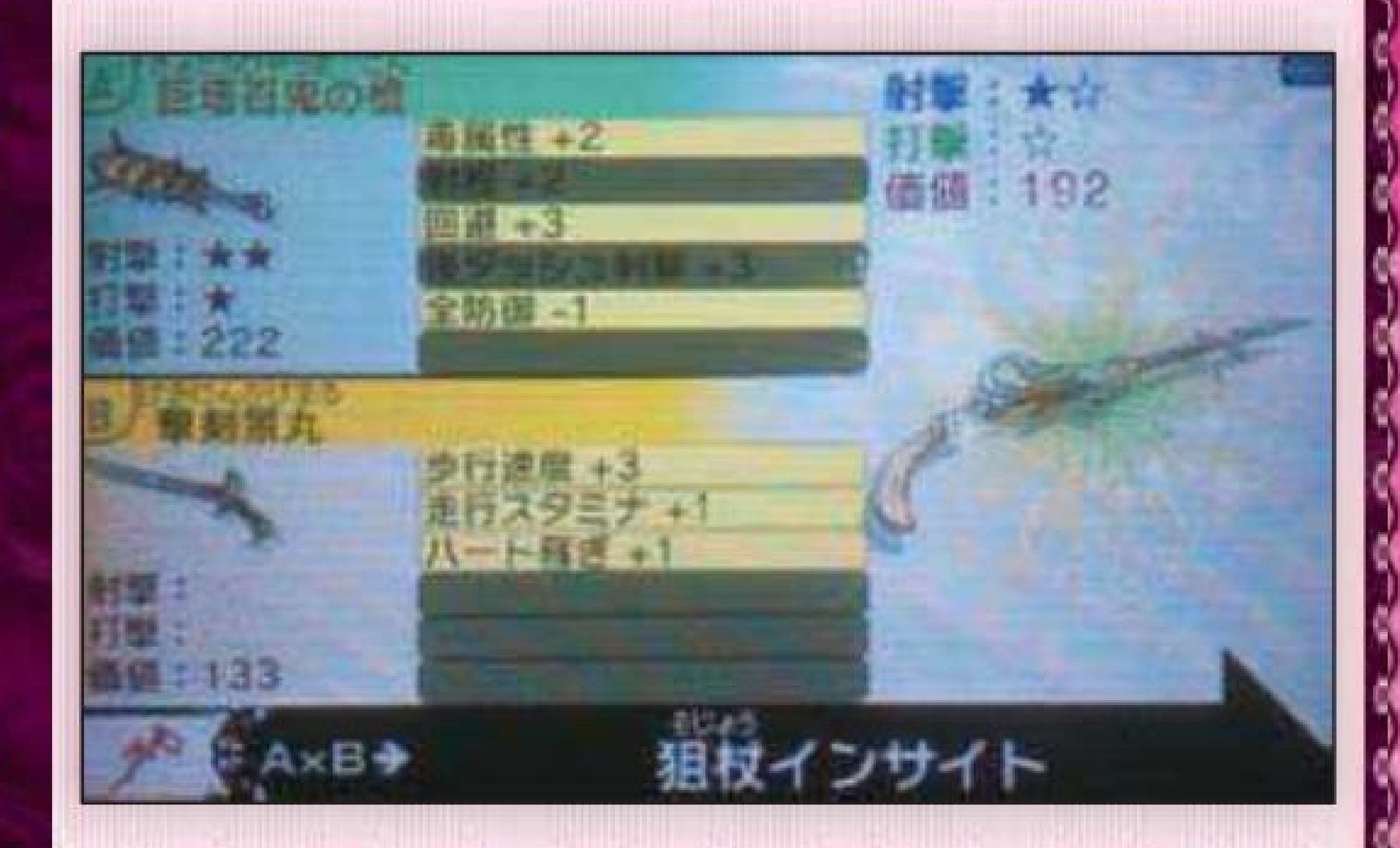
玩家在进行神器融合时，需要选择两件神器作为融合素材，它们在游戏中分别被称为素材A和素材B。素材A和素材B不限先后顺序，也就是说无论A×B还是B×A，融合的结果都是完全一样的。素材A和素材B还可以是同类型或同名称神器，也就是说玩家可以两把“击剑景丸”融合成新的神器，但玩家如果只有一件神器，就不能将它分别作为素材A和素材B来参与融合了。某些情况下玩家在融合神器时会出现不能融合的情况，游戏中的合成表格里显示是“×”，这是因为玩家还没有完成对应的剧情章节，只要继续攻关就可以了。

神器融合的结果取决于两件参与融合的素材，具体合成关系请看右表：

神器类型融合表

游戏中一共有9种不同类型的神器，而它们作为素材参与融合时，融合后的神器类型是与这两件素材的类型有关。

融合素材A \ 融合素材B	击剑	狙杖	射爪	神弓	破掌	巨塔	爆筒	卫星	豪腕
击剑	射爪	射爪	巨塔	破掌	豪腕	狙杖	狙杖	破掌	神弓
狙杖	射爪	爆筒	豪腕	豪腕	爆筒	射爪	击剑	巨塔	卫星
射爪	巨塔	豪腕	巨塔	巨塔	豪腕	神弓	神弓	狙杖	狙杖
神弓	破掌	豪腕	巨塔	爆筒	巨塔	破掌	卫星	爆筒	击剑
破掌	豪腕	爆筒	豪腕	巨塔	豪腕	击剑	击剑	神弓	卫星
巨塔	狙杖	射爪	神弓	破掌	击剑	卫星	卫星	射爪	击剑
爆筒	狙杖	击剑	神弓	卫星	击剑	卫星	破掌	射爪	狙杖
卫星	破掌	巨塔	狙杖	爆筒	神弓	射爪	射爪	爆筒	破掌
豪腕	神弓	卫星	狙杖	击剑	卫星	击剑	狙杖	破掌	神弓



神器名称编号表

每种类型的神器又分为12种不同的名称，比如“最初的击剑”和“击剑景丸”都属于击剑的类型，但由于它们的名称不同，外表造型和实际能力都有一定的区别。游戏中把每种类型的12种神器进行编号，而这个编号则是用来在神器融合中参与计算的。要了解神器融合的计算规则，我们首先来看下各个神器的编号表：

编号\神器类型	击剑	狙杖	射爪	神弓	破掌	巨塔	爆筒	卫星	豪腕
01	最初の击剑	狙杖インサイト	射爪ブラウンタイガ–	神弓フォ–チュン	破掌バイオレット	巨塔矿物の块	爆筒EZランチャ–	卫星プチ	豪腕クラッシャ–
02	击剑マルチシュ–タ–	狙杖シャイニングオ–ブ	射爪レッドウルフ	神弓シルバ–リップ	破掌ヒ–トマグナム	バベルの巨塔	铅玉の爆筒	卫星ガ–ディアンズ	豪腕コンパクト
03	击剑バイパ–	イバラの狙杖	射爪ワイルドベア	神弓コメットエッジ	破掌ラッシュニ–ドル	巨塔スカイスクレイパ–	爆筒プレデタ–	电击の卫星	豪腕デンショッカ–
04	击剑クルセイダ–	狙杖ハ–ドナックル	射爪オレパンチ	灵木の神弓	月光の破掌	アトラスの巨塔	ポセイドンの爆筒	卫星ホ–ミングアイ	豪腕ボルケイノ
05	王者の击剑	古代の狙杖	见えない射爪	神弓ダ–クネスライン	咒いの破掌	巨塔プラネットハンマ–	爆筒たまや	妖精の卫星	豪腕ドリルヘッド
06	击剑オプティカルセイバ–	狙杖ガルランサ–	射爪ラピッドヘッジホッグ	神弓クリスタ	破掌ディスカッタ–	巨塔百鬼の棍	爆筒レ–ルカタパルト	肉球の卫星	豪腕アイアンボマ–
07	击剑景丸	狙杖スナイパ–ショット	射爪ラプタ–	キュ–ピッドの神弓	破掌ぷつくり	光轮の巨塔	爆筒ダイナモ	卫星ジェットストリ–ム	豪腕おわん
08	击剑バレットマスタ–	狙杖つぼいなにか	射爪ヘビ–ガン	神弓ホ–クアイ	忍の破掌	黑い巨塔	爆筒ドゥ–ム	キャノン卫星	豪腕アポカリプス
09	击剑アクエリアス	狙杖スコルピオ	射爪キャンサ–	神弓サジタリウス	破掌ヴァ–ゴ	巨塔カプリコ–ン	爆筒レオ	卫星ジェミニ	豪腕タウラス
10	オ–ラムの击剑	狙杖シャ–プレ–ザ–	射爪ビ–ムネイル	オ–ラムの神弓	オ–ラムの破掌	オ–ラムの巨塔	爆筒ソニックウエ–ブ	オ–ラムの卫星	豪腕ダッシュアッパ–
11	パルテナの击剑	ブラピの狙杖	ナチュレの射爪	パルテナの神弓	ナチュレの破掌	ヒュ–ドラ–の巨塔	ツインベロスの爆筒	イカロスの卫星	クラ–ケンの豪腕
12	ガイナスの击剑	タナトスの狙杖	パンド–ラの射爪	エレカの神弓	ビッグ死神の破掌	マグナの巨塔	ロッカの爆筒	アロンの卫星	フェニックスの豪腕

由上可知游戏中一共存在9×12=108种神器，而每种类型的神器对应的编号则要按照以下公式来进行计算：
融合后神器编号=素材A编号+素材B编号，当结果大于12时则只计算超过12的部分

神器融合计算

要计算出神器融合的结果，需要先通过神器类型融合表确认出融合后神器的种类，再按照编号的计算公式来计算出融合后神器的编号，这样就可以确认最终的结果了。

举例来说，用“击剑マルチシューター（编号02）”和“神弓シルバーリップ（编号02）”融合，首先“击剑×神弓”的结果是破掌，而编号是2+2=4，所以融合后的神器就是破掌中的编号04，即“月光の破掌”。如果用“破掌ぷつくり（编号07）”和“ツインベロスの爆筒（编号11）”融合，首先“破掌×爆筒”的结果是击剑，而编号是7+11=18，由于编号超过了12所以只算超过12的部分，编号结果就是6，这样的话融合的神器就是击剑中的编号06，即“王者的击剑”。

不过某些神器融合后的结果与计算结果不同，这些特殊情况列举如右表：

素材A	素材B	实际合成结果	计算应得结果
击剑景丸	巨塔プラネットハンマー	アロンの卫星	タナトスの狙杖
イバラの狙杖	卫星ホーミングアイ	击剑景丸	光轮の巨塔
狙杖ハードナックル	豪腕アポカリプス	ガイナスの击剑	アロンの卫星
狙杖つぽいなにか	破掌ヴァーゴ	豪腕ダッシュアッパー	爆筒たまや
ブラピの狙杖	神弓フォーチュン	パルテナの击剑	フェニックスの豪腕
见えない射爪	破掌バイオレット	爆筒レールカタパルト	豪腕アイアンボマー
射爪ラピッドヘツジホツグ	巨塔百鬼の棍	ビッグ死神の破掌	エレカの神弓
キューピッドの神弓	エレカの神弓	ナチュレの破掌	爆筒ダイナモ
キューピッドの神弓	豪腕ドリルヘッド	イカロスの卫星	ガイナスの击剑
咒いの破掌	铅玉の爆筒	黒い巨塔	击剑景丸
破掌ぷつくり	爆筒たまや	フェニックスの豪腕	ガイナスの击剑
巨塔百鬼の棍	爆筒レールカタパルト	ブラピの狙杖	アロンの卫星
电击の卫星	豪腕ボルケイノ	爆筒ダイナモ	破掌ぷつくり

章节攻略

第1章 パルテナ再临

封印了25年的美杜莎再次复活，彼特奉女神之命再次出征讨伐敌人。作为游戏的第一关主要是熟悉一下系统，几乎没有难度。空中战都是些普通的杂兵，可以轻松解决。降落后来到一条直线街道，沿路击杀杂兵直走就能来到神殿前。注意攀登楼梯的时候会有铅球滚落，还好楼梯两边有足够的空间躲过。

BOSS ツインベロス

地狱双头犬的实力比较弱，而且HP很少，除非是9.0难度，否则只要集中火力射击便能轻松消灭。比较有威胁的是冲撞攻击，难度越高追向性会越强，连撞的次数会越多。冲撞完后它会瘫倒在地上，这时候是绝佳的进攻时机，不过高难度下它会很快起身。

第2章 魔王とマグナ

空中战结束后直接降落到城堡的阳台，在城堡内要找到并攻击类似祭坛的柱子才能打开通往下一个房间的门，途中有一种大骷髅头的杂兵，它们吐出的巨大铁球会阻挡攻击，但只要我们不用射击攻击它们就会原地不动，走上前格斗即可。走到半路会遇到マグナ并与他一同并肩作战。消灭掉房间内的杂兵后继续一起前进。温泉房间外面的通道尽头有一个宝箱，打开之后会触发陷阱进入杂兵战，胜利后还是能拿到宝箱里的奖励。按照箭头的提示前进即可进入BOSS战。

BOSS 魔王ガイナス

マグナ的存在为这场战斗带来不少便利——特别是高难度下。魔王的远程攻击方式丰富，但相对于靠近后他使出的范围攻击来说还是很好回避。远距离下魔王除了射击之外还会用滑铲迅速靠近彼特，躲开之后可以追击。另外，魔王的万有引力比较令人头疼，一旦吸住会大大限制彼特的移动能力——这也是拉开距离战斗的原因之一。

第3章 ヒュードラーの首

空中战首次出现BOSS等级的怪物——三头龙许德拉（ヒュードラー）。许德拉使用蓄力攻击的时候，瞄准它的头部打可以中断其蓄力。三个头都破坏掉便能将其击落。

按照绿色箭头的提示前进，路上的敌人如果高难度下打不过可以绕过它们离开。利用跳板连跳翻过围墙之后，斜坡上会出现怪物瓶子，破坏掉能拿到后面要用的钥匙。按照指示前进，解开小型斗技场外面的锁进去，发生小BOSS战——许德拉的其中一个头部，其实只是体型稍微大一点的杂兵，高难度下它的攻击稍微难躲。胜利后继续前进，很快便能进入BOSS战。

BOSS 再生ヒュードラー

BOSS平时的攻击方式主要是火焰弹和落地后会扩散开来的水球，只顾着进攻很容易被扩散开的水球打中背后。许德拉潜水之前会在空中放出几个火球，将火球打到海里去能把他炸上岸，这时候的许德拉几乎是任人鱼肉的状态。另外，BOSS蓄力攻击准备时间很长，这时同样是输出的绝佳时机，对其头部造成一定伤害之后可以中断它的蓄力。

第4章 死神の视线

空战部分比较简单，进入山洞的时候只要当心石柱。降落后山洞内到处有死神巡逻，死神虽然不是强大到无法击破但初期最好别惹它们。地面战开始后很快就会在一条狭窄的走廊看到巡逻死神，利用走廊两边的凹处躲过它们吧。通过了城堡外周有螺旋机关的道路之后往右走能发现一个房间，将里面的石头推下去触发机关离开。通过了光之滑道来到一个有钟摆铡刀的房间，房间下层非常危险，但如果之前触发的石头机关能帮我们在下层找到金牛座房间。接近终点的时候还会遇到死神巡逻的房间，同样别惊动它们，被死神围攻一点好处都没有。



BOSS ビック死神

战场是一个两层的圆形场地，死神踩踏的伤害判定很大，在地面战斗非常不利。开场后第一时间找楼梯往二楼跑，先确保别让死神踩到。从二楼攻击死神头部，如果发现他举起镰刀就别管什么往下层跳。当死神的攻击完了之后马上回去上层继续攻击，只要重复这个步骤便能轻松解决这个BOSS。

第5章 パンド-ラの罠

这次空中战要入侵潘多拉（パンド-ラ）的居城，擅长使诈的潘多拉在入侵的路上设置了很多地形机关，而且还有分岔路，还好选错了不会有任何影响。

迷宫中一些平台的边缘如果有绿色箭头标志的话，利用冲刺能从这些边缘跳出去。来到潘多拉的居城还是各种陷阱，刚入侵不久就会遇到两个有五扇门的房间。两个房间的出口都是从右数起第二扇门。来到赛车场的房间，驾驶战车ビ-トル清理干净场地内的敌人，然后出现提示离开。利用战车的加速从出口外面的斜坡冲上去，可以在高处的平台上拿到宝箱。BOSS战前最后一段路是透明的，利用射击能看到这些隐藏道路的位置。

BOSS パンド-ラ

潘多拉的攻击招式比较少，将她吐出来的铁球打回去能对她造成较大的伤害。战斗进行到一半的时候发生剧情，黑彼特出现并加入战斗。不过他的目标也是对付潘多拉，所以集中火力消灭BOSS即可结束战斗。

第6章 黒いピット

开场后马上与黑彼特（黒いピット）在空中展开激战，不停地攻击黑彼特能获得心形奖励。击退黑彼特后还要消灭一批冥府军才能降落。

来到一个废墟的神殿广场，画面提示有4个地方可去。因为4个地方都要探索一次，所以顺序不重要。前两次搜索的地方只会出现杂兵，后两次会遇到黑彼特，而出现的地点决定他所持的武器。击退他两次之后回到中央广场，回复之后踏上螺旋滑道便能进入BOSS战。



BOSS ブラックピット

黑彼特使用的武器是弓箭，因为他飞行不需要女神的帮助，所以经常在场地外面狙击彼特，当然并不影响我们的进攻。黑彼特的攻击招式可以说跟主人公一样多，但高难度下攻击意识很强，注意回避即可。如果有玩过联机模式的话，对付并非难事。

第7章 深海に潜む神殿

要进入冥界必须先获得某样道具，为此，彼特奉女神之命去深海神殿找美杜莎的干部“魔神タナトス”。于是，帕尔蒂娜借助海神的力量让大海分裂出一条通道让彼特入侵。这里的空战难度明显较之前提高不少，其中水母型的敌人必须用格斗才能消灭。入侵的过程也比较长，注意保留体力。

深海神殿中有不少能令人冻结的敌人，如果不小心被冻结了要快速摇动滑杆挣脱。从升降梯出来后在弯曲的通道上看到宝箱，其实是外形非常猥琐的怪物宝箱。能高速移动到彼特身边然后使出“百裂脚”，而且伤害还高得吓人。第二个宝箱前面的路会下塌，从下方的区域绕道回来才能拿到那个宝箱。迷宫最后一段路是站在移动平台上通过悬空的走廊，前进的路上出了障碍物之外还有不少敌人，比较考验玩家对走路和奔跑操作的熟悉程度。到达尽头并完成一场杂兵战后进入BOSS战。

BOSS 魔神タナトス

作为美杜莎干部的魔神会使出各种各样的变身，除了平常所见的形态之外还有剑、水壶、蝙蝠、大脚丫四种形态。剑形态下攻击范围很广，而且还有小剑妨碍我们的攻击。水壶形态会不断吐出骷髅，用格斗能将这些骷髅打回去。比较令人头疼的是大脚丫形态，移动速度很快，攻击范围也大，高难度下还会追踪，对付这个形态不仅要找准回避时机，而且还要避免过多无谓的跑动，因为这样会消耗掉彼特的耐力。



第8章 天かける星贼船

本来要到跟美杜莎决战的时刻了，但很遗憾帕尔蒂娜告诉彼特一个很坏的消息，就是三种神器之前被星贼们偷走了，现在要去拿回来。空中战部分主要是入侵星贼船，星贼船本体不需要攻击，撑过一段剧情之后即可进入船内。

船内敌人的战斗力明显强化了不少，还好有不少道具可用。某个圆形的房间地板下可以看到宝箱，用格斗攻击房间里的两个按钮即可打开这块玻璃，不过三个宝箱中有两个都是陷阱。迷宫没有太多岔道，按照提示前进便能抵达BOSS房间。

BOSS 星兽クラーケン

星贼船船长还没说几句能令人听懂的台词就被路过的巨大乌贼吞了。刚开战的时候，星兽只会在场地四周伸出触手，先将这些触手各个击破。通过画面边沿的黄色提示可以马上判断触手要在哪个方向攻击，从而进行回避。所有触手都破坏掉之后，乌贼会露出头部本体。本体有墨汁炮和水柱等攻击方式，基本上用翻滚都能躲开，而横扫水柱只能看准时机进行回避。

第9章 决战！メデューサ

取回了三种神器终于可以与美杜莎决战了。本章的武器限定为三种神器中的弓箭，所以不用担心装备跟不上。不过这把弓箭比上不足比下有余，很难有更好的发挥。空中战的最后会出现小BOSS，先破坏掉它身上黄色发光的部位，然后坚持一段时间后黑彼特会将它踢飞，进入地上战。

本章地上战部分很长，首先就是BOSS三连战，分别是之前遇到过的潘多拉、双头犬、许德拉。每解决一个BOSS后都能回来这个温泉进行回复，消灭完三个BOSS还有一大段路要走。其中有类似第五章那样的隐藏路线，但不能用射击来确认位置，还好踩下这个区域入口附近的按钮，这些隐藏通道就会有光点表示出来。迷宫最后一部分还会出现一种“天妇罗使”，被它们的火焰打中会在一定时间内变成炸天妇罗。这个状态被它们吃掉会马上GAME OVER。

BOSS 冥界女王メデューサ

空中战一开始先要躲过美杜莎的陨石并靠近她，成功接近后便可以对她发起攻击。瞄准她的头部攻击一段时间后，她的头部会露出狰狞的独眼，然后离开身体飞出来。这时仍然要不停地对她进行攻击，当她的头部重新飞回身体上的时候，瞄准眼睛一枪便能将她击败。

第10章 愿いのタネ

空战部分要小心岩浆的喷发，后半部分出现分支路线，一边是从山洞进入，而另一边是直接从熔岩地带前进，选择不会对后面的流程有任何影响。

登陆后按照提示前进，迷宫中有很多岩浆地带，尽量不要在狭窄的地方战斗。穿过第一个房间后能在祭坛上找到战车，驾驶战车可以利用跳板加速冲到对面的高台上，高台路线的尽头能拿到宝箱，而且机会只有一次。如果失误了只能下次重打这关的时候再去拿了。

BOSS 圣鸟フェニックス

圣鸟总是在场地的外围飞行，选用的武器对战斗的难度影响很大，像射爪之类的短距离武器和巨塔这种连射差的打起来会比较吃力。而狙杖、弓箭则非常轻松。圣鸟在空中会使用各种火球攻击，注意回避即可。张开翅膀出现蓝色气流的动作表示将要使出龙卷风，别走太近就不用担心。威胁最大的招式莫过于火焰冲刺，几乎没可能跑掉，只能靠场地正中央的跳板或者紧急回避躲开。战斗的时候别无谓地乱跑，浪费气力会严重影响到回避行动。

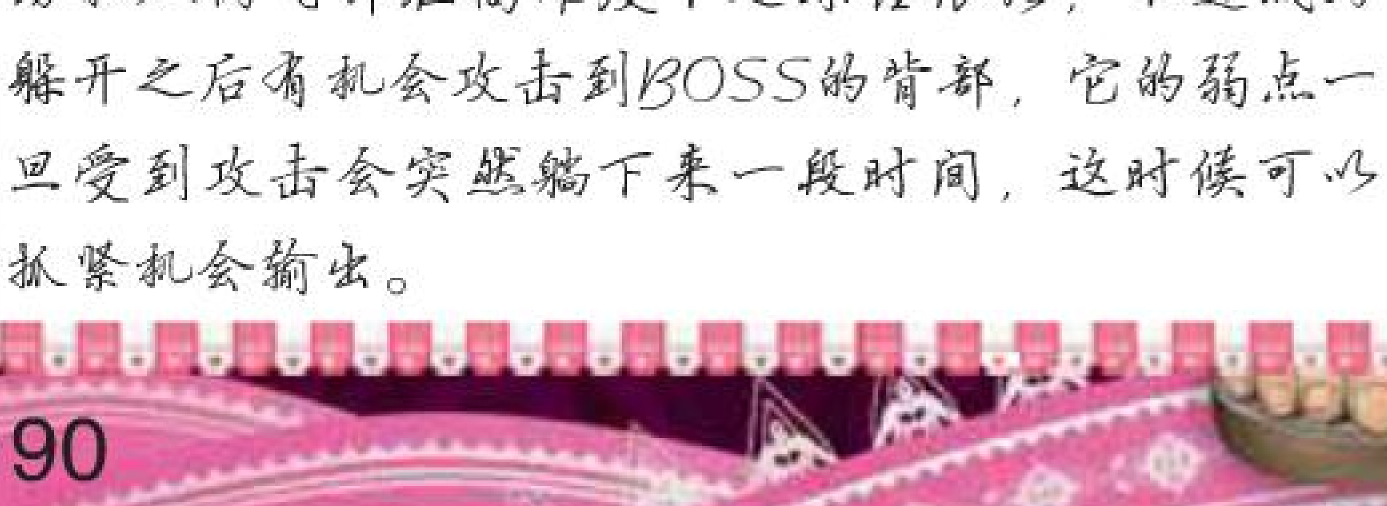
第11章 自然王ナチュレ

为了争夺愿望之蛋的碎片，人类之间发起了大规模的战争。自然王因为无法忍受人类的行为而使用初期化爆弹打算将一切都破坏回归大自然。空中战部分主要是剧情演出，没有特别要注意的地方，爆弹爆炸后在形成了巨大的茧，进入到茧的内部开始地上战。

按照箭头的提示，沿路消灭敌人就可以前进。途中还能看见茧里面的幸存者，解救他们出来可以获得道具奖励（主要是回复道具)。自然军的实力比之前遇到过的冥府军要强大得多，其中一种名为クルリンポ的敌人比较棘手，当它们变成绿色的时候会使用远程攻击，我们必须用近战才能对其造成伤害，反之，变成红色的时候就要用射击。从温泉出来后遇到分岔路，继续按照画面提示前进便能找到BOSS。

BOSS 刚力のロッカ

BOSS的弱点是背后的红心。平时很难绕到他的身后去，还好就算攻击其他部位也能造成伤害。BOSS主要的攻击手段有滚动和投掷火焰岩石，HP扣减了一定程度之后招式会更加迅猛。滚动和人肉飞弹在高难度下追踪性很强，不过成功躲开之后有机会攻击到BOSS的背部，它的弱点一旦受到攻击会突然躺下来一段时间，这时候可以抓紧机会输出。



第12章 初期化爆弹の恐怖

这一章要阻止初期化爆弹的坠落以及破坏自然王的初期化爆弹要塞。空战遇到初期化爆弹的时候，首先要将爆弹底下的5个绿色核破坏掉，随后爆弹露出核心，将其破坏掉就能阻止核弹的爆发了。

降落到要塞开始地面作战，这里能算得上是自然军的大本营了。经过了第一个区域之后能找到机器人ギガス，不过清理掉圆形斗技场上的敌人后就无法用了。这一章开始出现一种能发射两根光束的植物，而且被击倒一段时间后会从土里再生长出来，要击倒三次才能破坏，因为破坏之后一般能拿到回复道具，不要放过。

BOSS 初期化爆弾ジェネレーター

核心部分被甲壳包裹着，要先想办法处理掉这个甲壳。场地内有4个杂兵，当杂兵走近核心的时候，可以利用射击将它们打到核心部分的下方去。这样便能在很短时间内解除核心保护，此时集中火力攻击核心即可获胜。



第13章 月の静寂

月之神殿的守卫非常森严，所以空战的敌人数量很多，入侵路线也有很多陷阱机关，要及时躲开或者破坏掉。

进入神殿内部开始地上战，迷宫里面出现很多敌人的立体影像，当然，只是立体影像没有任何危害，但不少真的敌人夹杂在这些影像中，



而且很喜欢等彼特经过立体影像之后才出现，所以要时刻注意画面上的危险提示。在光之滑道上前进的时候要留意脚下的滑道是不是蓝色的，如果突然变成粉红色那尽头肯定有危险，前进时如果看到滑道附近有紫色的石头，攻击一下让其变成蓝色滑道才会连接起来。通过滑道区域后进入镜子房间，从镜子中找到房间的隐藏道路和隐藏机关便能继续前进。进入BOSS战前会触发与黑彼特的强制战斗，跟之前第六章所见的没有太大变化，用同样的方法放倒他就可以了。

BOSS 静寂のアロン

开战后场地会变得漆黑一片，无法看到BOSS的位置。不过BOSS发过来的炮弹依然看得一清二楚，所以不能四处乱跑，专心回避BOSS的攻击同时尝试向各个方向攻击，依靠声音能判断出BOSS的方位，如果是追踪性好的武器，甚至连瞄准都省了。另外，很多时候BOSS还会自己跑到彼特的身边，所以就算不去找他，准星也有可能突然变成格斗判定，不用犹豫地抽他即可。



第14章 电光石火の激突

自然军的主将**エレカ**和魔神**タナトス**展开了激战。一旁围观的我们除了要对付杂兵之外还要小心她们突如其来的偷袭，战斗经过一段时间后，魔神会被打倒，而彼特便开始追击元气大伤的**エレカ**来到了雷云的神殿内部。

地上战前进的时候要小心神殿内的地形陷阱，按照指示前进，途中会有几场强制战斗。经过了光之滑道之后来到一个类似祭坛的房间，清理了房间内的敌人后，房间两边的石球推下去令中央的祭坛起风，躲过电网利用风力去上面一层。最麻烦的是三层半圆形房间中的杂兵战，场地内有放射电流在不停移动，还好房内有自动回避的道具以及炸药，多少能缓解一点压力。

BOSS 电光のエレカ

エレカ强大之处在于其移动速度，一靠近她就会马上拉开距离然后用各种弹幕还击，简单粗暴的大范围闪电更是令我们完全没有近战的机会。所以推荐拉开距离进行射击。造成一定伤害后エレカ会在场地中名集能量，然后围绕场地放出电网，之后转化成炮弹攻击彼特，如果事先准备了奔跑不会累的奇迹，战斗会轻松很多。

第15章 谜の侵略者

本章要对付突如其来的外星侵略者军队**オ-ラム**军。空中战部分在太阳神**ラ-ズ**的帮助下进入了浮游大陆，虽然外形不一样但敌人的攻击模式跟自然军差不多，没特别要注意的地方。

在浮游大陆降落后，按照地图指示前进。路上有很多会召唤杂兵的红色核心挡道，穿过温泉房间后能乘坐战车，利用战车的加速能力和跳板飞到对面的高台上拿宝箱，位置要控制好，不能飞过头了，而且一旦掉下悬崖，车就没了。来到利用光之滑道前进的区域，在第二个平台上有个机关千万别攻击——如果不想遭到残酷地反击的话。

BOSS オ-ラム大陸の核

这场战斗要破坏掉场地中央的核心装置。装置周围有旋转的钢板，而下面还有迎击炮台。弹速够快的武器或者拥有穿透能力的巨塔在这场战斗中有很好的发挥。BOSS的攻击手段除了炮台之外，还会产生引力将彼特吸引过去造成伤害，地面也会随机出现放电的区域。炮台虽然能够破坏，但会不断再生，建议集中火力攻击核心就好了。



第16章 オ-ラムの惊异

这场战斗正式对オ-ラム军发起进攻，空中战的场景移动速度很快，看准稍纵即逝的机会破坏舰上的绿色核心就能将战舰击沉。空战后半段有绿色的“流星”坠落下来，当心别被砸到。最后在哈迪斯的“帮助”下，彼特成功侵入了敌人的要塞。

要塞内部的陷阱很多，比如漏电地板或者落穴等，而敌人则基本上是冥府军的加强版。圆形走廊中有一辆战车不断来回驶过，无法破坏的，借助走廊两旁的凹处躲避吧，留意其中一个凹处的墙壁中能发现裂痕，破坏后能拿到宝箱。圆形的旋转房间中能拿到球形机器，驾驶机器消灭掉场地内的敌人后继续前进，利用特殊能力可以安全穿过陷阱走廊。



BOSS オ-ラム要塞リアクター

这次在三条光之滑道上跟BOSS战斗，因为在滑道上既不能随意移动也不能回避，所以对方的攻击能不能打中自己都只能听天由命，集中火力攻击核心部位就行了。光之滑道一共有3条，每条的轨迹不一样，但是唯一有一处是三条并列的，换言之可以切换到别的滑道上，每次到这个地方换一次线可以大大降低被瞄准的几率。

第17章 新生オ-ラム

这一战要彻底将オ-ラム军赶出银河系，所以还要入侵要塞一次オ-ラム的要塞。空战消灭掉一批杂兵后来到核心部，集中火力射击即可。就在核心部的外壁出现缺口的一瞬，ラ-ズ冲了进去占领了内部。从而获得了操纵オ-ラム军的强大力量。另一方面，彼特的飞翔之奇迹已经到了极限，帕尔蒂娜为了保护他不得不将奇迹中断。彼特随即往地球掉了下去，此时自然王赶紧派出了自己的部队去接彼特。

用滑杆控制彼特降落到大石头上即可进入下一部分（如果无法成功降落会直接GAME OVER）。地上战部分完全是在平台上迎击敌人，平台会更换两次，第一次更换之后敌人会降落到平台上来，而第二次平台由伊卡洛斯拖动，伊卡洛斯一共4只，如果都被击落会马上GAME OVER。

BOSS オ-ラムラ-ズ

战斗的第一阶段先要破坏掉核心跟外界的绿色连接点，这样才能解除ラ-ズ的防卫，然后集中攻击他。BOSS的攻击中比较棘手的是火圈，生成一个火圈包围平台然后缩小，只能依靠中央的弹跳板以及紧急回避来躲开。节点被破坏后BOSS还会追加小范围爆炸火球攻击，看准落点远远地躲开即可。



第18章 三年の岁月

先操作小女孩前进，剧情后换成了操作小狗，继续按照提示前进（几乎没有分岔路）。从教堂二楼的狗洞出去后发生剧情， 这时候可以操作マグナ，此时可以进行战斗了。マグナ没有射击攻击，但攻击力超强，而且流程中没有他打不到的敌人，稍微要注意的敌人是体型较大的丘比特和围栏型的敌人。按照地图提示很快便能到达BOSS战地点。



BOSS ビットのからだ

玩家操作时能用什么招，这个彼特就能使出同样的攻击。也就是说实际上这个BOSS的招式很少，而且装备的武器是弓箭，利用回避躲过他的弹幕靠近后可以用格斗轻松压制他。战斗胜利后彼特重新拿回了自己的身体，进入空中战。抵达天使大陆后本章结束。

第19章 光の战车

为了突破天使大陆外层的结界，彼特决定去借助光之战车的力量。在自然王的帮助下，彼特进入了光之塔。

很漫长的一关，光之塔一共十六层，每一层都有各种各样的机关或者敌人等待着，而且回复道具相当有限。比较难的是第五层的S型斜坡，不断有铁球从上方滚下来，要看准时机利用斜坡上的跳板才能躲开；第九层的房间不断有风力把人往悬崖里吹。第十层驾驶战车，终点部分要加速才能跳过去；第十二层杂兵战的场地周围是悬崖，战斗的时候不要失足掉下去。第十三层是一个立体迷宫，搜索一下能找到不少好的道具。到达第十六层之后终于可以泡温泉了，而后面就是BOSS战。



BOSS 战车の主

这场战斗是乘坐马车在赛道上的决斗。玩家要操作战马边躲开BOSS的攻击边给予反击，理论上只要不呆在BOSS的正后方就能躲过大部分的攻击。BOSS受到玩家的攻击会慢慢降低速度，当玩家赶上去之后就可以进行格斗战了。而假如玩家的速度超过了BOSS,后者会马上加速跑到玩家的前面去，如此循环。值得一提的是，虽然在马上但还是有回避动作的，眼看着一些攻击躲不过的话，试试推滑杆进行回避吧。

第20章 女神の魂

这关要利用光之战车突破天使大陆的结界。乘坐光之战车的时候无法用触屏调整攻击准星，但前方的两匹马是具有攻击判定的，能直接将一些杂兵撞死。只要后面的彼特没被攻击到就不会受到伤害。

从天使大陆着陆后，按照地图提示前进即可。敌人都是天界军的同伴，按照地图提示前进。地牢中有一扇上了锁的门，钥匙要在下方的地洞中寻找。离开牢房后再过几场强制的杂兵战就能进入BOSS战。

BOSS 女神パルテナ

战斗开始后自然王会提示玩家不要攻击帕尔蒂娜，怪物的真身藏在她头顶的黑雾中。女神的招式不多，不过难度高的话追踪性很强，一边躲开女神的攻击一边给予控制她的怪物反击吧。受到一定程度的攻击之后怪物便会露出真身，但是女神还没恢复，而且还会拿女神当人质。注意这场战斗不能将女神的本体杀死，否则直接GAME OVER。

第21章 混沌の狭间

女神的灵魂最终还是被混沌使者抢走了，追踪它进入混沌の狭间。这一关的空战会发生很多奇怪的事情，比如突然全身黑化，被莫名奇妙的杂兵挡住视线等等。经过一段探索之后终于发现了混沌使者，开始追击。敌人的移动速度很快，很难瞄准，但老是自己飞到彼特身边挨格斗。沿路边清理杂兵边追击就行了，混沌使者最后会自己撞到岩石上，看准这个机会给他一枪即可。

降落后要在这个岩石平台上迎击敌人，敌人一共分13批进攻，其中有不少具有即死攻击的，回复道具的数量也不多，追求稳定发挥吧。第8批敌人击退后黑彼特会加入战局，两人一起击退所有敌人后进入BOSS战。

BOSS 混沌の遣い

自然王将整个场地封印了起来，防止这只东西再次逃跑，这时可以合两人之力消灭它了。BOSS的移动速度极快，即使用追踪性强的武器也很不容易摸到它。可以考虑拉近距离格斗。黑彼特虽然是来帮忙的，但他的攻击会伤到我们，所以也要小心。战斗胜利后发生剧情，控制彼特去接住黑彼特，成功之后本章结束。



第22章 焼け落ちた羽根

为了报答彼特的救命之恩，黑彼特决定去帮助彼特治疗被烧毁的翅膀。因为黑彼特飞行没有时间限制，所以这关几乎全程是空战。击破了一批杂兵之后出现小BOSS噬魂者。战斗时先将噬魂者身上的泡泡破坏掉，然后噬魂者的嘴巴会露出粉红色发光的弱点，集中火力攻击那里便能将其击败。再消灭一批杂兵后进入BOSS战。



BOSS 邪神パンドーラ

由于接近了复活之泉，原本被黑彼特吸收了的潘多拉也借机复活了。战斗分两个阶段，第一阶段跟以前一样，将她吐出来的球打回去便能对其造成重创。BOSS受到一定伤害之后发生剧情，她会露出真身继续战斗。除了会使用弹幕攻击之外，她还会在场地中召唤出很多宝箱，不过十有八九是陷阱，走过去就是各种异常状态的炮弹一顿招呼。不过当中确实有极少数能拿到道具，所以还是有去尝试一下的价值。潘多拉的血量很多，如果觉得很快就将她打倒了那只是因为……她在装死而已。

第23章 决战！ハデス

选关画面上显示强制使用三种神器，但实际上只是空战部分限定而已，因为地上战部分有很多射击无效的敌人，因此建议大家用性能平均点的武器出战。装备了三种神器的彼特去挑战哈迪斯，消灭一批杂兵之后进入BOSS战。不过这场战斗大部分时间只是剧情而已，哈迪斯最后会一口气将彼特吸进肚子里。

进入地上战部分，彼特的装备也换回了普通装备。路上遇到的绿色果冻状平台受到攻击后会降低，一段时间后会还原。按照提示前进即可，出现光之滑道的地方记得往回走一次，途中不要换线便能找到水瓶座的房间。

BOSS ハデスの心脏

这个BOSS算得上玩到现在为止最猥琐的BOSS，明明是个心脏却扭着屁股在迷宫里到处溜达。战斗的场地类似于《炸弹人》的迷宫——之所以这样说是因为BOSS召唤出来的分身发生爆炸的时候，爆炸的范围就跟《炸弹人》的炸弹一模一样。BOSS的分身会冒出黄色的气体，除了会爆炸之外，被撞到了同样会受伤。除了召唤分身之外，BOSS还会埋下地雷，前进的时候注意脚下吧。BOSS的本体受到大伤害的攻击会暴走，速度极快地追着彼特撞过来。因为场地狭窄的原因，只能依靠紧急回避来躲开它的撞击。





第24章 三つの试炼

哈迪斯一战中三种神器已经损坏，只能去拜访神器之神拿新的神器了。空战的敌人种类和数量很多，除此之外没有特别要注意的。地上战部分是BOSS RUSH，按照提示前进的同时还要对付之前出现过的BOSS，它们分别是第十章的圣鸟**フェニックス**，第八章的星兽**クラ-ケン**和第十一章的刚力**のロツカ**。全部都解决后进入BOSS三连战。三连战的第一场是**マグナ**和第二章的魔王**カイナス**，**カイナス**的攻击比只会近战的**マグナ**要猛烈得多，建议先击破它。第二场是是假的女神帕尔蒂娜，这次的女神确实是假的，直接攻击她本体就行了，战斗胜利后进入第三场。



BOSS 真・三种の神器

BOSS的攻击范围非常夸张，威力最强的攻击甚至能将彼特站着的平台炸掉一半。看见它开始蓄力而且地面冒出红光的时候要第一时间往安全地带跑。难度不高的话几下攻击就能将它打沉，但高难度下要做好打持久战的准备，跑步不会累或者加快蓄力速度之类的奇迹都能为战斗带来不少帮助。

第25章 战いに终止符を

本关的武器限定是真・三种神器。开场的时候还是杂兵战，利用蓄力攻击产生的爆风可以轻松消灭。不久后哈迪斯就会出现。

战斗分多个阶段，第一阶段是边看剧情边对哈迪斯攻击即可，注意哈迪斯如果变成龙卷风之后要马上往画面两边多，被卷到了会受到多段伤害，而且龙卷风会吸两次，不要以为躲过一次之后就没事了。

第二阶段变成为“高速模式”，蓄力攻击没有了爆风但不会有太大影响，跟随着画面切换，将哈迪斯脚上的炮台以及背部的人脸全部破坏掉即可。

战斗进入第三阶段，神器切换成“格斗模式”正面迎战哈迪斯。先将他身上的炮台都破坏掉，手掌上放出引力的黑洞也要破坏，不久后他就会露出白色的核心，集中火力攻击将核心破坏后进入剧情。

哈迪斯的偷袭成功将真・三种神器破坏掉，彼特也因此被甩了出去。下落的过程中要控制彼特的降落地点准星和目的地重合。成功降落后哈迪斯开始蓄力，这时要用触摸屏控制准星瞄准哈迪斯让画面上方的槽开始积蓄，在哈迪斯蓄力完成之前蓄满的话便能进入剧情（失败则GAME OVER）。最后阶段要拿起神器蓄力攻击，在蓄力完成之前要控制彼特躲过哈迪斯的激光扫射，蓄满之后按L键便能给予哈迪斯最后一击！

玩后感

表面上是一部普通的充满西方神话色彩的作品，剧情神展开程度却超乎想象，玩到后面什么星贼船、太空要塞、外星侵略者都冒出来！另类的操作方式可能会导致刚接触时各种不适应，但其实习惯之后不会有太大的问题（网战就另当别论了）。就游戏本身来说，无论画面、音乐还是迷宫、隐藏要素的都是经过用心设计，可见任天堂是有意要复活这部曾经的名作，让其成为自家的又一部看家品牌系列的。

文 白菜

美编 sienna



说起“《光明》系列”，FANS最先想到的大概是tony的人设。不过在本作中我们无法看到许多新角色，虽然登场角色人数众多，但串场的角色可不少，不禁让我想将其戏称为“光明大杂烩”（笑）。本作的战斗系统借鉴了同出于SEGA之手的知名品牌“《战场的女武神》系列”，与前作有了很大的区别。现在就一起进入这个剑与魔法的舞台吧。

PSP	光明之刃		
	シャイニング・ブレイド		
SEGA	RPG	日版	2012年3月15日
1人	6279日元	无对应周边	
相关攻略研究：–			

系统详解

据点部分

本作采用的是任务制推进方式。平时玩家操控主人公在据点中奔波，与同伴对话加深感情，打整装备。接下任务后就来到大地图，用指针选择相应的任务地点进入，然后直接突入战斗部分。说本作是由据点和战场两部分构成的也毫不为过。现在先来看看在据点中玩家所能进行的操作吧。

基本操作

按键	效果
方向键	光标移动
滑杆	角色移动/光标移动
□	–
△	主菜单
○	调查/对话/进入商店
×	取消/隐藏对话框
Select	消除画面显示
Start	跳过剧情

主菜单选项

在据点中按△呼出主菜单后，在菜单画面即可确认玩家的游戏时间、持有金钱、灵魂值以及灵魂等级。以下是主菜单中的具体选项：

STATUS：确认角色的具体属性，包括等级、攻防数值、技能和装备等。在这里也可以更换装备以及换装。



QUEST：确认当前接下的任务。注意每次只能接下一个任务。
ITEM：查看玩家现在持有的道具。包括回复道具、素材、饰品以及工艺核心。
SAVE：存档。游戏中只能保存8个存档。
LOAD：读档。
OPTION：设定。可以改变战场中准心和镜头移动的方向，以及改变音声的大小。
WORLD MAP：离开据点来到大地图。

灵魂量与灵魂等级

每完成一个任务，就会得到灵魂值作为奖励。M.O.E.S的个别选项、工艺核心（アーティファクト）的作成、强化以及フォース技强化都会消耗灵魂值。

当获得的灵魂值超过一定量时，灵魂等级就会上升。灵魂等级越高，商店中出售的道具和可以接受的任务也就越多。另外主线任务也对灵魂等级有一定的要求，如果不够的话，触发主线任务的人物头上感叹号标识会打上一个×，这时就需要玩家先去完成支线任务或自由战斗来提升灵魂等级。灵魂等级在达到LV30后将停止提升，但灵魂值依然能够增加。



M.O.E.S与好感度

在与据点中的同伴对话时，有时会要求玩家在系统给出的选项中作出回答。此时根据玩家选择的回答，对象的好感度会发生变动，这就是M.O.E.S系统。选项一般来说都是给出2～3个，需要注意的有两点：1.时限内不回答也是一种选项；2.当选项中带有“SOUL 100”标识时，说明选择该选项需要消耗100的灵魂值，如果所持灵魂值不够则不能选择。后文将会给出所有角色的M.O.E.S选项。

好感度提高后，能够触发角色的好感度事件，之后该角色与主人公的同调攻击威力就会增加。另外好感度也能通过其他行动来提高，例如成为出战角色（包括3名替补，甚至主人公不参战也行），与主人公进行同调攻击，或是与主人公两人单独出战。无法作为角色登场的**ユキヒメ**是个例外，她的好感度是随着主人公**レイジ**出战而增加。当特定的好感度事件触发后，对应角色一定会获得正面的特性（パ–ソナリティ）或习得技能，因此积极地增加好感度是百利无害的。



角色标识

据点中的角色头上出现标识时，就代表着与其对话一定会发生什么事。感叹号标识代表着主线任务，在地图上会以红色光标表示出来。特定支线任务与好感度事件都是三条黄色竖杠的标识，在地图上会以绿色光标表示出来。瓶子标识是道具店，面包标识是面包店，卷物标识是任务店，水晶球是练成工房。当第十章出现桃心标识的时候，你就可以和该女主角共奔幸福的前程了。

另外在大地图上，看到据点上面出现三条黄色竖杠标识时，就代表着该城镇中有好感度事件可以触发。



任务

游戏中可以接受的任务分为主线任务、支线任务和自由任务。接受任务之后来到大地图，就会出现任务的触发地点。任务一次只能接受一个，如果接错了，要么用新的任务覆盖掉，要么就在主菜单的QUEST选项中按○放弃。

主线任务和支线任务只能完成一次，而在任务店接受的自由任务则可以无限次接受。接受自由任务时需要交纳少量的金钱，但完成任务之后可以回收的报酬远高于支出的金额。任务报酬除了金钱外，还有道具奖励，但贵重的道具只会奖励一次，在重复接受任务时可以进行确认，不再给出的奖励道具会以灰色显示。自由任务中敌人的等级是固定的，因此也可以用后期的自由任务来培养前期没练的角色。

换装

随着游戏剧情发展，我方同伴中的**リック**、**サクヤ**和**ケルベロス**可以进行换装。不同的换装有着不同的战斗方式，当然能力和**フォ–ス**技也会发生变化（**ケルベロス**例外）。换装是在STATUS界面下，通过更换三人饰品栏下的特殊装备来达成的。注意在进入战斗之后，就不可以进行切换了。以下是三名角色的所有换装简介，供大家参考。

注：ケルベロス的换装在正常流程是无法获得的。Type：ローレライ需要完成第十章的主线任务后完成她的好感度事件才能获得，其余三种换装则是通过输入密码获得。密码将在本辑的“火热秘技”中介绍。



リック

换装	战斗方式
Arms：アミル	特化魔力的魔剑士类型
Arms：エアリィ	能力平衡的圣战士类型
Arms：ネリス	特化攻击和范围的重火器类型

サクヤ

换装	战斗方式
Mode：ノワ–ル	平衡的剑士类型
Mode：セルリアン	特化魔力的魔法师类型
Mode：グリュ–ネ	特化防御的圣骑士类型
Mode：クリムゾン	特化攻击的剑士类型
Mode：ゲルブリッツ	特化速度的枪手类型

ケルベロス

换装	战斗方式
Type：アサルト	特化攻击
Type：ロ–レライ	平衡型
Type：ア–ミ–	特化防御
Type：フォトン	特化魔防
Type：ネイビ–	降低防御特化攻击

据点商店

道具店

道具店会出售回复道具、素材和饰品，种类会随着灵魂等级慢慢增加。除此之外，店里还有挖掘品（掘り出し物）出售，虽然每种挖掘品只能买一个，但都是些高于现阶段道具等级的商品，有闲钱的话还是建议买下，免得日后下架就买不到了。



面包店

面包店中的面包在食用后，会给全员增加各式各样的效果，例如攻击上升、混乱无效等，其效果持续一整个任务。每次只能食用一个面包，而且在效果结束前不能重复食用。面包的种类是根据获得面包配方来增加的，配方大多是通过完成支线任务或自由任务来获得。另外在标题画面的EXTRA选项中输入密码，也能获得特定的配方。相关密码将在本辑“火热秘技”中进行介绍。

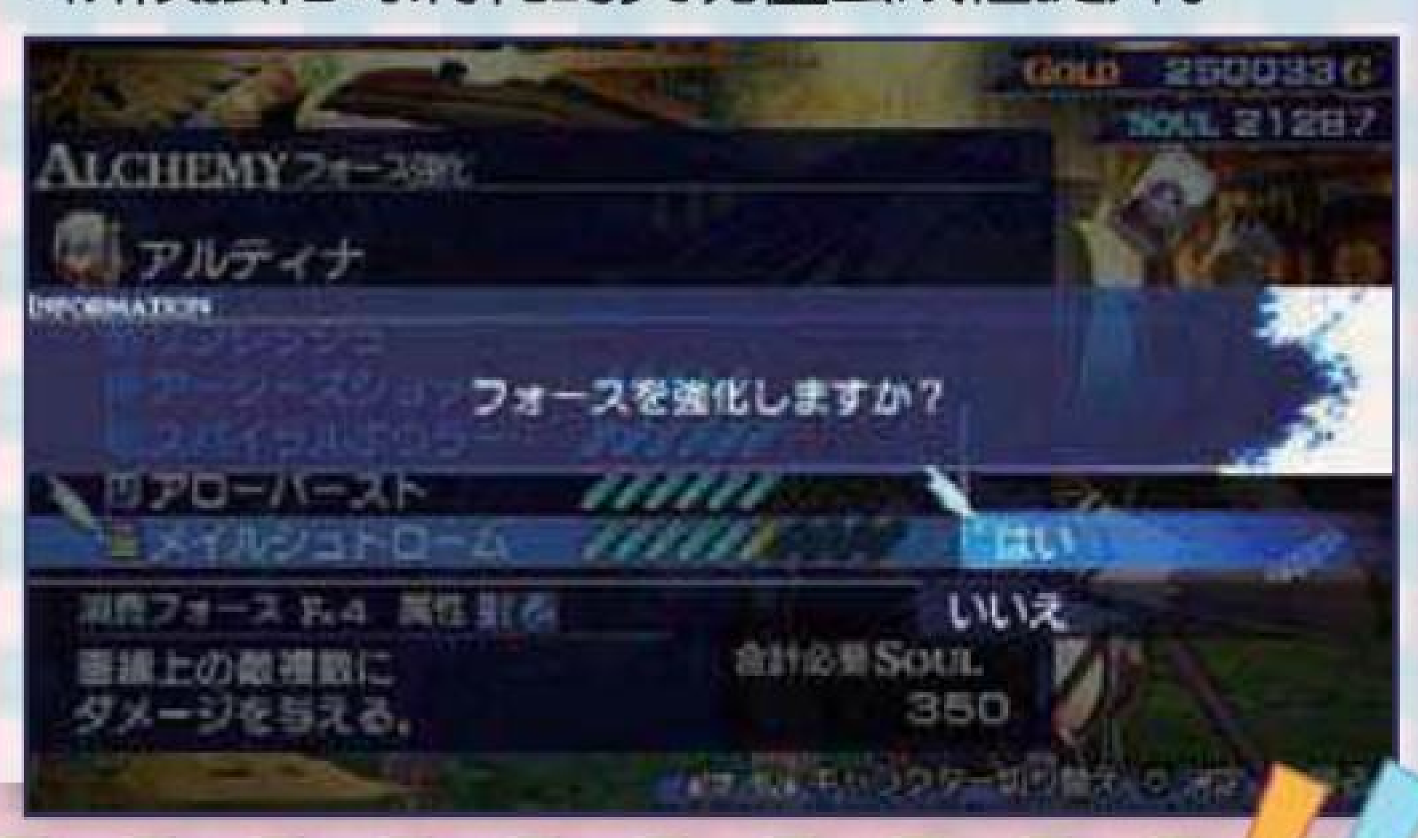
每食用一次面包除了获得效果加成外，还能够添加一枚印章。印章每集齐十枚，就能获得特殊的奖励，例如一些珍稀的饰品，或是面包食谱。

练成工房

每个据点中的练成工房都是由サクヤ负责的。在这里可以进行工艺核心（アーティファクト）的制作、强化，以及フォース技的强化。

工艺核心：工艺核心除了会改变角色能力的倾向外，最大的特征是改变武器的属性。玩家可以在这里利用规定的素材制作出全新的工艺核心。每个角色都有各自的几个工艺核心，而且无法通用。通过强化工艺核心，可以提升其等级，最大为10级。工艺核心的等级越高，给能力带来的加成就越大。注意不管是制作还是强化，都需要消耗一定的金钱、灵魂值以及素材。素材可以在道具店买到大部分，而高级素材则需要到对应的场景战斗才能获得。

フォース技强化：フォース技就像是角色的必杀技一样。在这里可以通过消耗灵魂值来进行威力和效果的强化。每个技能可以进行10阶段的强化，前5阶段消耗灵魂值较小，而后5阶段强化时消耗的灵魂值会成倍提升。



战斗部分

进入战场后，首先要进行参战人员的选择。场上最多可以出战5名角色，另外可以选择3名角色作为替补成员参加战斗，战斗结束后这8名角色都能获得完成任务的经验值。在这里可以最后一次进行装备的更换或是换装，确认无误之后就按下Start进入正式的战斗了。

基本操作

按键	效果	
	战局界面	战场界面
方向键	切换目标	调整视角
滑杆	光标移动	角色移动/准心移动
□	发动フォースソング	同调/取消全部目标
△	查看角色状态	启动机关/开启宝箱/攀爬/自动选取全部目标
○	选定角色	转入攻击姿态
×	回合结束	取消攻击行动/行动结束
L、R	切换目标	调整水平视角
Select	消除画面显示	消除画面显示
Start	调出战局菜单	–

战局界面



灵魂点数（SOUL POINT）

在最上方并排着的宝石，代表着该回合的可行动次数。可以全部用在一个角色身上，但要注意疲劳状态会影响其持续战斗能力。当灵魂点数消耗完毕后，会自动切换到对手的回合。

单位标识

每个标识代表战场上的一个单位，用光标选择后可以直接在战局界面上查看其情况，按下△可以查看更加详细的情报。蓝色底色代表为我方单位；红色底色代表为敌方单位；无色底色则代表为关卡设置，例如楼梯、机关或栅栏等。

水晶之门（ゲートクリスタル）

中期开始大部分的关卡中都会有这个设置，会在敌方每回合中生成一个杂兵。如果放置不管的话杂兵会越来越多，因此推荐尽快将其打掉。好在水晶之门几乎没有防御力可言，只有HP到后期会多一点，不会在破坏效率方面带来什么麻烦。

フォースフィールド

BOSS战中基本都会出现的，覆盖整个战场的领域。在该领域影响下，我方所有角色的伤害输出都会大幅降低，处于非常不利

的状态。惟一解除该影响的方法就是发动歌姬的特有技能“歌”（フォ–スソング）。



フォ–スソング

特定角色觉醒为歌姬后才能使用的技能。在战局界面中指向该角色，按下□就可以选择歌曲发动。フォ–スソング的发动条件只有2条：歌姬フォ–ス槽在1以上，并消耗1点灵魂点数；场上还存活歌姬以外的其他同伴。发动后除了能够立刻解除不利的フォ–スフィ–ルド以外，还会产生各种各样的支援效果，一直持续到玩家解除歌唱或歌姬阵亡为止。注意歌姬在歌唱时无法移动且无法操控，一定要保证她的安全性。另外发动フォ–スソング后，フォ–ス槽将会无视残量清零。以下是游戏中可以获得的所有フォ–スソング的效果：

名称	效果	歌姬	习得方式
苍き清浄なる歌	我方回合开始时，全员解除异常状态，并回复定量HP	エルミナ	完成主线任务3–2
翠の森の精灵诗	敌方命中下降	アルティナ	完成主线任务4–1
红き情热の呗	我方魔力与魔防提升	ミスティ	完成主线任务5–4
琥珀色の黄昏	我方攻击提升	トウカ	完成主线任务7–3
紫月の葬送诗	敌方防御与魔防下降	ロ–ゼリンデ	完成主线任务8–5
山吹色に萌ゆる风	我方攻击与魔力提升	アルティナ	完成アルティナ好感度事件3
母なる大地の赞歌	我方防御与魔防提升	エルミナ	完成エルミナ好感度事件3
夏色のマ–メイド	我方持有多次攻击的角色攻击次数+1，攻击力提升	ミスティ	完成ミスティ好感度事件3
银の雪が舞う夜に	我方フォ–ス槽增加量提升	トウカ	完成トウカ好感度事件3
金色に煌く镇魂歌	敌方攻击与魔力下降	ロ–ゼリンデ	完成ロ–ゼリンデ好感度事件3
光と暗の轮舞	敌方回合开始时，敌全员减少HP	ケルベロス	完成ケルベロス好感度事件

战场界面

在战局界面选择我方角色后就会进入战场界面，该界面下将会进行角色的操作。

画面解说





①当前操作角色情报，可以直观地看到フォ–ス槽、HP残量和当前异常状态。
②战斗指令，可以选择攻击、フォ–ス和道具。
③当前目标情报，可以直观地看到目标名称、HP残量、大伤害属性和当前异常状态。
④同伴列表，红色底色代表正与操作角色同调的角色；标有LINK字样的代表可以对当前目标发动同调攻击的角色。
⑤攻击目标，表示该目标可以被攻击到的部位，后文会详细介绍。
⑥移动槽，当角色进行移动时会缓缓消耗，耗尽后将无法移动。
⑦地图，可以看到整个战场的单位布局。

角色操作

滑杆控制角色进行移动，方向键或L、R键可以转换视角。注意移动时消耗的移动槽是按照“移动距离”而不是“位移距离”进行计算的，注意一开始就要想好该如何行动，免得走了冤枉路。

从正面或侧面走入敌人的射程范围时，会遭到敌人不断地迎击。此时玩家可以通过水平移动进行闪避，或是从背后靠近来回避，总之千万不要傻站在原地一直挨打。如果需要思考的时间，不妨先按下×键，在系统询问是否要结束行动时慢慢进行思考，此时敌人是不会发动攻击的。

操作角色时按下○键会进入攻击姿态，此时敌人的迎击会暂时中断，玩家可以慢慢思考如何攻击。蓝色光圈代表目标在通常攻击范围内，红色光圈代表目标在长距离フォ-ス技范围内。近距离角色的通常攻击一般都是复数攻击次数，在决定目标时可以用滑杆移动准心，或是以L、R键直接切换目标，每按一次○就算决定一次攻击目标。如果有复数的敌人同时处于攻击范围内，那么玩家可以同时以这些敌人为目标进行圆周攻击。全部选择完成后出现“ACTION READY”字样，再按下○就能发起攻击了。每次行动中只能使用一次攻击姿态下的指令，之后若是移动槽还有剩余则可以继续移动，最后按×键选择结束行动。以上就是回合内角色的基本操作。



攻击部位与大伤害属性

部分敌人身上会存在好几个可以成为目标的攻击部位。每个攻击部位都有独自的HP设定，大伤害属性与破坏后效果尽皆不同。例如破坏敌人的武器一般能够降低攻击力，破坏坚硬的部位后则一般会形成弱点。而攻击弱点的话，无论是哪种属性的攻击都能造成巨大的伤害。显示弱点部位的光圈是手里剑的形状，不要看漏了。

所谓大伤害属性，则是指用特定属性的攻击命中敌人后，就会大幅增加伤害。从未见过的敌人一开始是不会显示大伤害属性的，必须要等该属性攻击命中敌人后才会显示在情报中，以后也可以直接查看。有的敌人害怕火属性、光属性这样的攻击属性，而有的敌人则害怕射击属性、突刺属性之类的攻击方式，需要玩家慢慢去尝试。

职业特征

按照武器来区分的话，我方角色大致可以分为几个类型，下面将详细介绍这几个类型的特点：

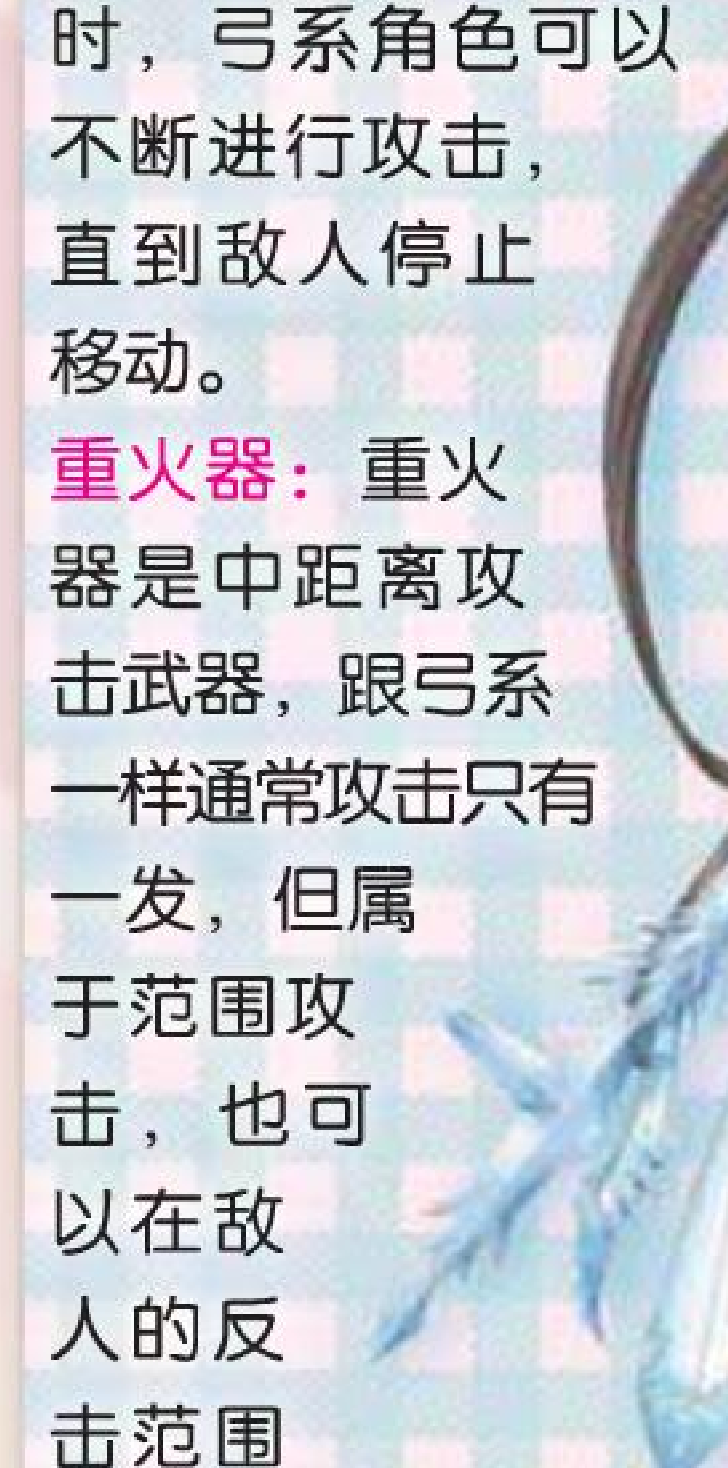
西洋剑、太刀等近距离冷兵器，轻火器：这一类武器大致上可以归为近距离攻击（轻火器的射程要稍远一些），通常攻击模式在上文中有详细介绍，属于典型的近战主要输出。伤害由攻击力决定。另外近距离职业在遭到对手的近距离攻击时，有一定几率进行反击（轻火器除外）。

盾系：攻击方式与射程都等同于近距离攻击武器，但该职业比较注重防御，有吸引仇恨值的フォ-ス技“ガ-ド アトラクタ-”，可以用来保护脆弱的法师或弓箭手，还有歌唱中的歌姬。注意盾系职业在使用“ガ-ド アトラクタ-”后无法与其他角色同调，也不会对敌人的攻击进行反击。

杖系：杖主要是魔法师使用的武器。持杖的角色通常攻击的射程为中距离，可以同时攻击处于一个画面内的最大8个目标，虽然伤害说不上高，但作为中距离同时攻击复数目标的通常攻击，还是有很高的使用价值。フォ-ス技更是拥有大范围的轰炸型招式，以及不消耗フォ-ス槽的长距离单体技能，在攻击方面的表现非常抢眼。可惜是物防较低，需要重点保护。杖系角色的伤害由魔力决定。

弓系：游戏中攻击距离最远的武器，可以说只要看得到的目标都能直接命中，威力也比较高，可以从敌人的反击范围外进行安全地攻击。另外弓系角色有迎击性能，当敌人从正面进入她的攻击范围时，弓系角色可以不断进行攻击，直到敌人停止移动。

重火器：重火器是中距离攻击武器，跟弓系一样通常攻击只有一发，但属于范围攻击，也可以在敌人的反击范围外进行攻击。



特性（パ-ソナリティ）

每个角色都有自己的特性，在战场中满足条件就会随机发动，发动条件可以在角色STATUS界面中进行确认。特性反映出了角色的性格和背景故事，其中一部分甚至是负面效果。不过所有的负面特性都可以通过完成该角色的好感度事件或随着故事主线进展，消灭或转化为正面特性。

ハイテンション模式

主人公**レイジ**特有的模式，在主线任务2-3开始时解锁。**ハイテンション**模式与灵刀**ユキヒメ**的心情挂钩，当她的心情达到一定正值时，就会进入该模式，全能力都会上升。以下是影响**ユキヒメ**心情的行动，注意心情与好感度并没有任务关系。

レイジ攻击敌人→稍稍增加；**レイジ**攻击破敌人→增加；**レイジ**与女性角色同调攻击→减少；初期出击时有女性角色存在→按人数分减少。

注意就算进入了**ハイテンション**模式，如果多次做出让**ユキヒメ**心情降低的行动，该模式也会被解除。



同调(デュオ)与同调攻击(リンクアタック)

操纵角色移动时，对着身边的同伴按□键可以发动同调，该同伴就会跟随玩家操控角色一起移动。这样可以大幅节约同伴的移动值。而且被同调的同伴在移动时不会受到敌人的迎击伤害，可以安全穿过一些危险的火力地带。再次面对同伴按下□键就可以解除同调，该同伴将在现有位置待机。

同调攻击则是当攻击目标同时处于玩家操控角色和同伴角色的攻击范围内时，可以带动同伴一起攻击，增加伤害的系统。当范围内同时存在，并分配了多个攻击目标时，同伴角色将自动对距离他最近的角色进行攻击。发动同调攻击时，画面上将会出现可参与的同伴头像，按下方向键选择后按○键确认就可发动，不想发动则按×键取消。参与了同调攻击的同伴也会增加**フォ-ス**槽。而当主人公发动同调攻击时，还会增加另一方的好感度。注意发动同调攻击并不要求与同伴同调，只需要考虑攻击范围。



フォ-ス槽

歌姬唱歌，角色使用**フォ-ス**技都对**フォ-ス**槽有一定量的要求。增加**フォ-ス**槽的方法有攻击敌人，承受攻击以及角色行动结束。其中特别需要注意的是，歌姬发动**フォ-スソング**需要1条**フォ-ス**槽，而发动后**フォ-ス**槽会清零，因此是不可以连续歌唱的。

异常状态

异常状态绝大部分是给角色带来负面效果的，可以用道具回复或是经过一定的回合数自动解除。本作中异常状态分为以下几种：

能力上升/下降：让角色的基础能力发生变化。

混乱：角色无法进行迎击和反击。

忘却：我方角色无法使用**フォ-ス**技；敌人无法使用部分攻击方式。

毒、HP减少：角色在行动中HP会缓缓流逝。

麻痹：角色无法进行移动。麻痹中的我方角



色也无法进行同调。

睡眠：角色无法操作。睡眠中的我方角色也无法进行同调。

疲劳：进行过一次攻击行动的我方角色必定陷入此状态。疲劳状态下再次行动造成的任何伤害大幅降低，不过同调攻击例外。

战场设施

在战场上除了敌我两军外，还有许多第三方的设施，下面将对其进行详细讲解：

宝箱：靠近后按△键可以打开。红色宝箱装有道具，金色宝箱装有珍贵道具，蓝色宝箱能够回复フォ–ス槽。

火药桶：对其进行攻击可以引爆，对周边范围造成伤害。但是由于爆炸也会卷入我方队员，因此引爆时注意要使用中、长距离攻击。

栅栏：属于可破坏的设施。该设施能够将两侧的单位完全隔开，别说移动，就算是攻击，只要不是范围攻击就无法穿透过去。建议玩家看到的栅栏只要不是设置在特别碍事的地方，还是绕过吧，否则就得花上一次行动来破坏，还会让角色进入疲劳状态。

瞭望台：可以靠近云梯，按下△键攀爬上去。在瞭望台上可以越过栅栏进行攻击。

水晶之门：在战局界面中已经介绍过。

冰块：特殊拦路设施，必须用火属性的攻击才能将其破坏。

机关与机关门：启动机关后，对应的门才会开启。在有这个设施的关卡中，应该养成先在战局画面确认两者位置的习惯。

特殊地形：熔岩和毒地形在行走时都会造成HP缓缓流失，应该尽量绕开。泥泞（ぬかるみ）地形在行走时会强制变为步行状态，如果正好在敌人的迎击范围内，将无法进行躲避。



全章节M.O.E.S列表

第2章

角色	地点	选项
ユキヒメ	アルゴ砦	もちろん
アルティナ	アルゴ砦	でも、にぎやか……
エルミナ	アルゴ砦	俺もアルティナも……
リック	アルゴ砦	オレだって……
フェンリル	アルゴ砦	なんとか……
サクヤ	アルゴ砦	バッチリ……
リンリン	アルゴ砦	リンリンが……

第3章

角色	地点	选项
ユキヒメ	アルゴ砦	SOUL 100
アルティナ	アルゴ砦	SOUL 100
エルミナ	クレリア	SOUL 100
リック	アルゴ砦	SOUL 100
フェンリル	アルゴ砦	SOUL 100
サクヤ	各处据点	SOUL 100
リンリン	アルゴ砦	SOUL 100
龙那	クレリア	间に合って……
刚龙鬼	クレリア	ああ、よろしくな
アイラ	クレリア	ずいぶん尊敬……

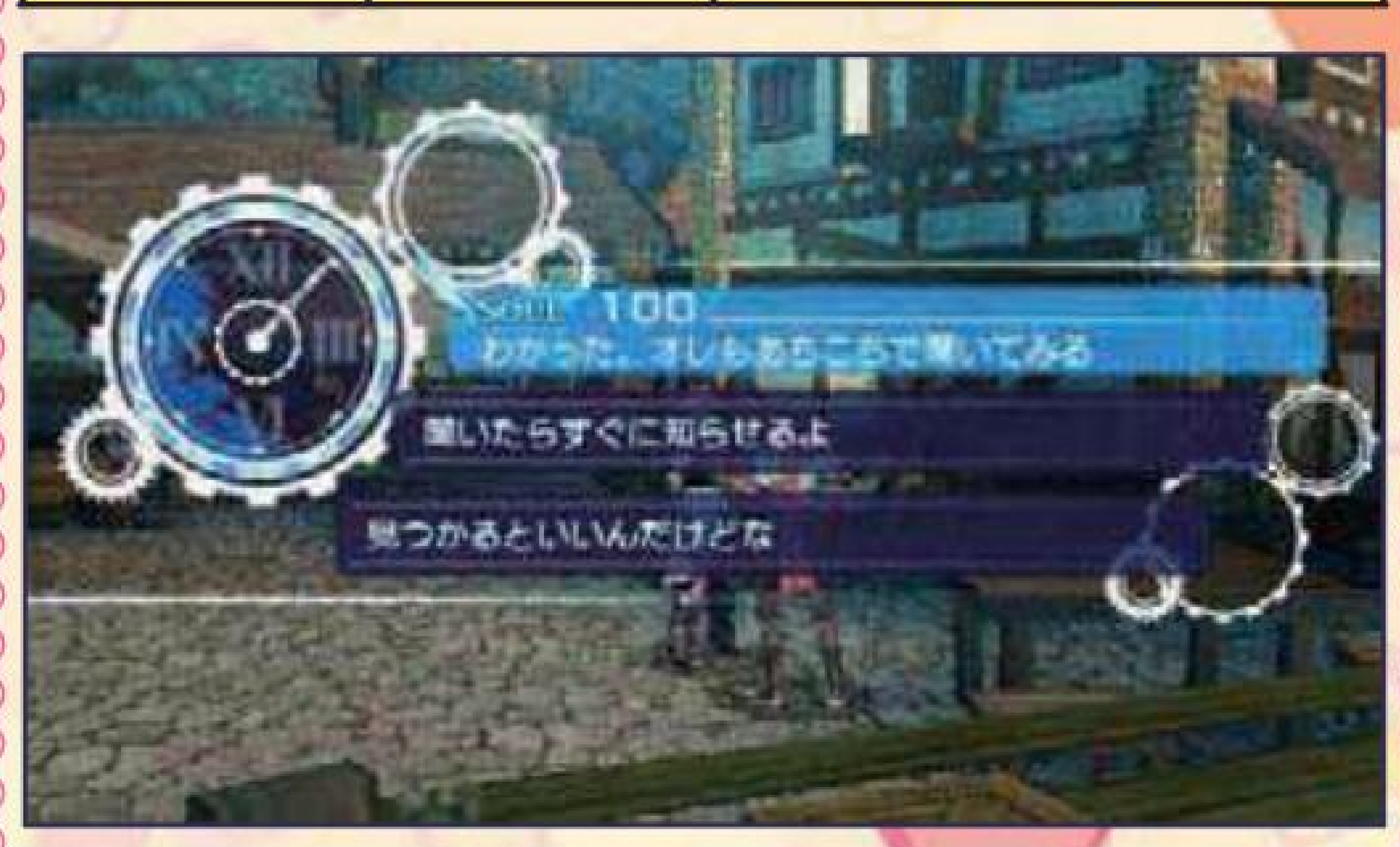
第4章

角色	地点	选项
ユキヒメ	アルゴ砦	焦るなよ……
アルティナ	エドラス	SOUL 100
エルミナ	クレリア	今度は……
リック	アルゴ砦	SOUL 100
フェンリル	アルゴ砦	SOUL 100
サクヤ	各处据点	SOUL 100
リンリン	アルゴ砦	SOUL 100
龙那	クレリア	SOUL 100
刚龙鬼	クレリア	SOUL 100
アイラ	クレリア	SOUL 100
ケルベロス	アルゴ砦	SOUL 100
ラナ	エドラス	森を出てたって……



第5章

角色	地点	选项
ユキヒメ	アルゴ砦	SOUL 100
アルティナ	エドラス	SOUL 100
エルミナ	クレリア	SOUL 100
リック	ローラン	オレも……
フェンリル	アルゴ砦	SOUL 100
サクヤ	各处据点	はい！ がんばります
リンリン	アルゴ砦	SOUL 100
龙那	クレリア	SOUL 100
刚龙鬼	クレリア	SOUL 100
アイラ	クレリア	SOUL 100
ケルベロス	アルゴ砦	SOUL 100
ラナ	エドラス	SOUL 100
刃九郎	ローラン	ああ、そのために……
ディラン	ローラン	ああ、カツコいい……
イサリ	ローラン	钓りは乐しいよな……



第6章

角色	地点	选项
ユキヒメ	アルゴ砦	SOUL 100
アルティナ	アルゴ砦	アルティナなら……
エルミナ	クレリア	クララ姬にでも……
リック	エドラス	SOUL 100
フェンリル	アルゴ砦	わかつた。これから……
サクヤ	各处据点	SOUL 100
リンリン	アルゴ砦	SOUL 100
龙那	クレリア	SOUL 100
刚龙鬼	クレリア	SOUL 100
アイラ	クレリア	SOUL 100
ラナ	エドラス	すいぶん……
刃九郎	ローラン	SOUL 100
ディラン	ローラン	SOUL 100
ミスティ	ローラン	SOUL 100
ガデム	ローラン	ガデムさんも……
クララクラン	アルゴ砦（6–3）	お、オレなんか……

第7章

角色	地点	选项
ユキヒメ	アルゴ砦	SOUL 100
アルティナ	エドラス	SOUL 100
エルミナ	クレリア	SOUL 100
リック	アルゴ砦	SOUL 100
フェンリル	アルゴ砦	SOUL 100
サクヤ	各处据点	SOUL 100
リンリン	アルゴ砦	昔の……
龙那	クレリア	SOUL 100
刚龙鬼	クレリア	SOUL 100
アイラ	クレリア	SOUL 100
ケルベロス	ローラン	SOUL 100
ラナ	エドラス	SOUL 100
刃九郎	ローラン	でも、なんとか……
ディラン	エドラス	SOUL 100
イサリ	ローラン	SOUL 100
ミスティ	アルゴ砦	のんびりと……
ガデム	ローラン	SOUL 100
クララクラン	エドラス	SOUL 100
アイン	ローラン	ああ……
カノン	ローラン	いや、それ……



第8章

角色	地点	选项
ユキヒメ	アルゴ砦	た、ただの先辈だよ
アルティナ	エドラス	SOUL 100
エルミナ	クレリア	SOUL 100
リック	ポルト（8–4）	SOUL 100
フェンリル	アルゴ砦（8–4）	SOUL 100
サクヤ	各处据点	まぁ……多少は……
リンリン	アルゴ砦	SOUL 100
龙那	クレリア	SOUL 100
刚龙鬼	クレリア	ああ、もちろんだ
アイラ	クレリア	ああ。ルミナスナイツ……
ケルベロス	ポルト（8–2）	SOUL 100
ラナ	エドラス	SOUL 100
刃九郎	ローラン	SOUL 100
ディラン	ローラン	SOUL 100
イサリ	ローラン（8–2）	SOUL 100
ミスティ	ローラン	帝国军に胜つて……
ガデム	ポルト（8–2）	SOUL 100
クララクラン	アルゴ砦	知り合いだったなんて……
トウカ	アルゴ砦	SOUL 100
アイン	エドラス	SOUL 100
カノン	エドラス	その手は……

第9章

角色	地点	选项
ユキヒメ	アルゴ砦	SOUL 100
アルティナ	エドラス	お前がいれば……
エルミナ	クレリア	SOUL 100
リック	ポルト（9–3）	SOUL 100
フェンリル	ポルト（9–2）	SOUL 100
サクヤ	各处据点	SOUL 100
リンリン	アルゴ砦	SOUL 100
龙那	クレリア	复活はさせない！
刚龙鬼	クレリア	SOUL 100
アイラ	クレリア	SOUL 100
ラナ	エドラス	SOUL 100
刃九郎	ローラン	SOUL 100
ディラン	ローラン	SOUL 100
イサリ	ローラン	SOUL 100
ミスティ	ローラン	SOUL 100

角色	地点	选项
ガデム	アルゴ砦	SOUL 100
クララクラン	アルゴ砦	SOUL 100
トウカ	アルゴ砦	トウカ先辈……
アイン	エドラス	オレも心配だな……
カノン	エドラス	SOUL 100

第10章

角色	地点	选项
ユキヒメ	アルゴ砦	SOUL 100
アルティナ	エドラス	SOUL 100
エルミナ	クレリア	SOUL 100
リック	ポルト	SOUL 100
フェンリル	アルゴ砦	SOUL 100
サクヤ	各处据点（10–5完成后）	SOUL 100
リンリン	アルゴ砦	SOUL 100
龙那	クレリア	SOUL 100
刚龙鬼	クレリア	SOUL 100

角色	地点	选项
アイラ	クレリア	SOUL 100
ケルベロス	アルゴ砦（10–1完成后）	SOUL 100
ラナ	エドラス	SOUL 100
刃九郎	ローラン	SOUL 100
ディラン	ローラン	まだまだ面白いものが……
イサリ	ローラン	お、いいな……
ミスティ	ローラン	SOUL 100
ガデム	ポルト	SOUL 100
クララクラン	アルゴ砦	SOUL 100
トウカ	アルゴ砦	SOUL 100
アイン	エドラス	SOUL 100
カノン	エドラス	SOUL 100
ローゼリンデ	ポルト	SOUL 100
エアリィ	ポルト	ま、まぁ……好きだな
アミル	ポルト	オレとリックに……
ネリス	ポルト	オレはそう信じてるけどな

好感度 事件 列表

与M.O.E.S不同的是，好感度事件是可以在最后来慢慢触发的。某些角色所在的位置初期和后期不同，因此地点部分仅作为参考。

ユキヒメ（女主人公）

事件编号	地点	选项	备注
1	アルゴ砦	先代ってそんな……	–
2	アルゴ砦	なるほど……	–
3	アルゴ砦	この场所で……	任务“剑の道”，レイジ的特性“先代の影”转化为“レイジらしさ”
4	アルゴ砦	ああ、大切にしてくれよな	–
5	アルゴ砦	–	任务“剑の心”

アルティナ（女主人公）

事件编号	地点	选项	备注
1	エドラス	思わず感心しちまった	–
2	エドラス	それって疲れないか?	–
3	エドラス	しっかりしろよ!	任务“あたたかな风のゆくえ”，アルティナ的特性追加“确かな绊”，习得フォ–スソング“山吹色に萌ゆる风”
4	エドラス	等待时间结束	–
5	エドラス	–	任务“大树を摇らす新しい风”，アルティナ的フォ–スソング“山吹色に萌ゆる风”性能强化



エルミナ（女主人公）

事件编号	地点	选项	备注
1	クレリア	慌てなくていいから……	–
2	クレリア	迷惑なもんか……	–
3	クレリア	ごめん。これもお前のためだと……	任务“男性恐怖症 克服作战”，エルミナ的特性“男性恐怖症”转化为“レイジ惯れ”，习得フォ–スソング“母なる大地の赞歌”
4	クレリア	ああ、しっかりオレに……	–
5	クレリア	–	任务“たいせつなひと”，エルミナ的フォ–スソング“母なる大地の赞歌”性能强化

ミスティ（女主人公）

事件编号	地点	选项	备注
1	ローラン	わかつたよ……	–
2	ローラン	わかつた。モンスターが……	–
3	ローラン	心配だったからだよ	任务“わがまま海贼のお宝さがし”，ミスティ的特性追加“素直な气持ち”，习得フォースソング“夏色のマーメイド”
4	ローラン	そ、そんなの无理だって	–
5	ローラン	–	任务“乙女の秘密”，ミスティ的フォースソング“夏色のマーメイド”性能强化

ローゼリンデ（女主人公）

事件编号	地点	选项	备注
1	ポルト	お前は秽れてなんかいない	–
2	ポルト	お前の镇魂歌を听いてみたい	–
3	ポルト	–	任务“魂の导き手”，ローゼリンデ的特性“自责の念”转化为“魂の导き手”，习得フォースソング“金色に煌く镇魂歌”



フェンリル

事件编号	地点	选项	备注
1	アルゴ砦	なんだか、意外だな	–
2	アルゴ砦	スルトの强さは……	–
3	アルゴ砦	–	任务“力の正邪”，フェンリル的特性“过去の所业”转化为“正しき力”

クララクラン & 刃九郎

事件编号	地点	角色	选项	备注
1	アルゴ砦	クララクラン	それじゃ、城の外での……	–
2	ローラン	刃九郎	オレは、甘い理想ってのも……	–
3	アルゴ砦	クララクラン	–	任务“托された未来”，クララクラン的特性追加“盾の誓い”，刃九郎的特性“失いし翼”转化为“翼の誓い”



カイト

事件编号	地点	选项	备注
1	ローラン	剑の腕?	–
2	ローラン	后は充分休んでください	–
3	ローラン	–	–

リンリン

事件编号	地点	选项	备注
1	アルゴ砦	なぜそんなに……	–
2	アルゴ砦	リンリンは何者……	–
3	アルゴ砦	–	任务“黑猫の导き”，リンリン的特性追加“黑猫の导き”

リック

事件编号	地点	角色	选项	备注
1	ポルト	アミル	リックって意外と……	–
2	ポルト	エアリィ	オレ……リックのこと……	–
3	ポルト	リック	等待时间结束	任务“止まった时间”，リック的特性追加“新たなる决意”
4	ポルト	ネリス	リックのことは……	–
5	ポルト	リック	–	任务“动き出した时间”，リック的特性“彼女たちの思い出”转化为“パン屋の梦”

ガデム

事件编号	地点	选项	备注
1	ポルト	やっぱり仲间とは……	–
2	ポルト	忠诚を尽くせる相手が……	–
3	ポルト	–	任务“武士の生きる道”，ガデム的特性追加“求道者”

ラナ & アイラ

事件编号	地点	角色	选项	备注
1	エドラス	ラナ	おっさんが悪いよ	–
2	クレリア	アイラ	等待时间结束	–
3	エドラス	ラナ	–	任务“久远の绊”，ラナ的特性追加“奔放な正义”，アイラ的特性追加“クールな正义”

龙那 & 刚龙鬼

事件编号	地点	角色	选项	备注
1	クレリア	龙那	2人っていつも……	–
2	クレリア	龙那	よろしく頼むぜ……	–
3	クレリア	龙那	–	任务“果て无き光と暗の战い”，龙那的特性追加“白龙の神托”，刚龙鬼的特性追加“白龙の战士”

ディラン & イサリ

事件编号	地点	角色	选项	备注
1	ローラン	ディラン	海贼王になる!	–
2	ローラン	ディラン	イサリは、悩みでも……	–
3	ローラン	ディラン	–	任务“男达の绊”，ディラン和イサリ的特性追加“友情を超える绊”

カノン & アイン

事件编号	地点	角色	选项	备注
1	エドラス	カノン	まぁ少しはホッと……	–
2	エドラス	アイン	わかってるよ	–
3	エドラス	アイン	–	任务“家族の绊”，カノン的特性“见てられない弟”转化为“お姉ちゃん”，アイン的特性“战斗兵器”转化为“家族の绊”



トウカ

事件编号	地点	选项	备注
1	アルゴ砦	トウカ	ホントにすごかったです
2	アルゴ砦	トウカ	觉えてます
3	アルゴ砦	トウカ	任务“秘めた想い”，トウカ的特性追加“学园のマドンナ”，习得フォースソング“银の雪が舞う夜に”

ケルベロス

事件编号	地点	选项	备注
1	アルゴ砦	–	任务“古代からの呼び声”（在主线任务10-1完成后发生），ケルベロス的特性“战斗兵器”转化为“歌姬”，习得フォースソング“光と暗の轮舞”，换装追加“Type：ローレライ”

主线 流程 攻略

第1章 白刃のプレリュード

1-1 再起への初战

地图：アルセイド大森林
胜利条件：敌全灭
败北条件：我方全灭
宝箱数：0
敌人：グリーンペースト
说明：教学关卡，用来学习基本的操作，详细可以看前文的系统介绍。敌人是绿色的グリーンペースト，很弱，操作练习完毕后就将其击倒吧。关卡完成后アルティナ成为同伴。



1-2 圣なる森の守护者

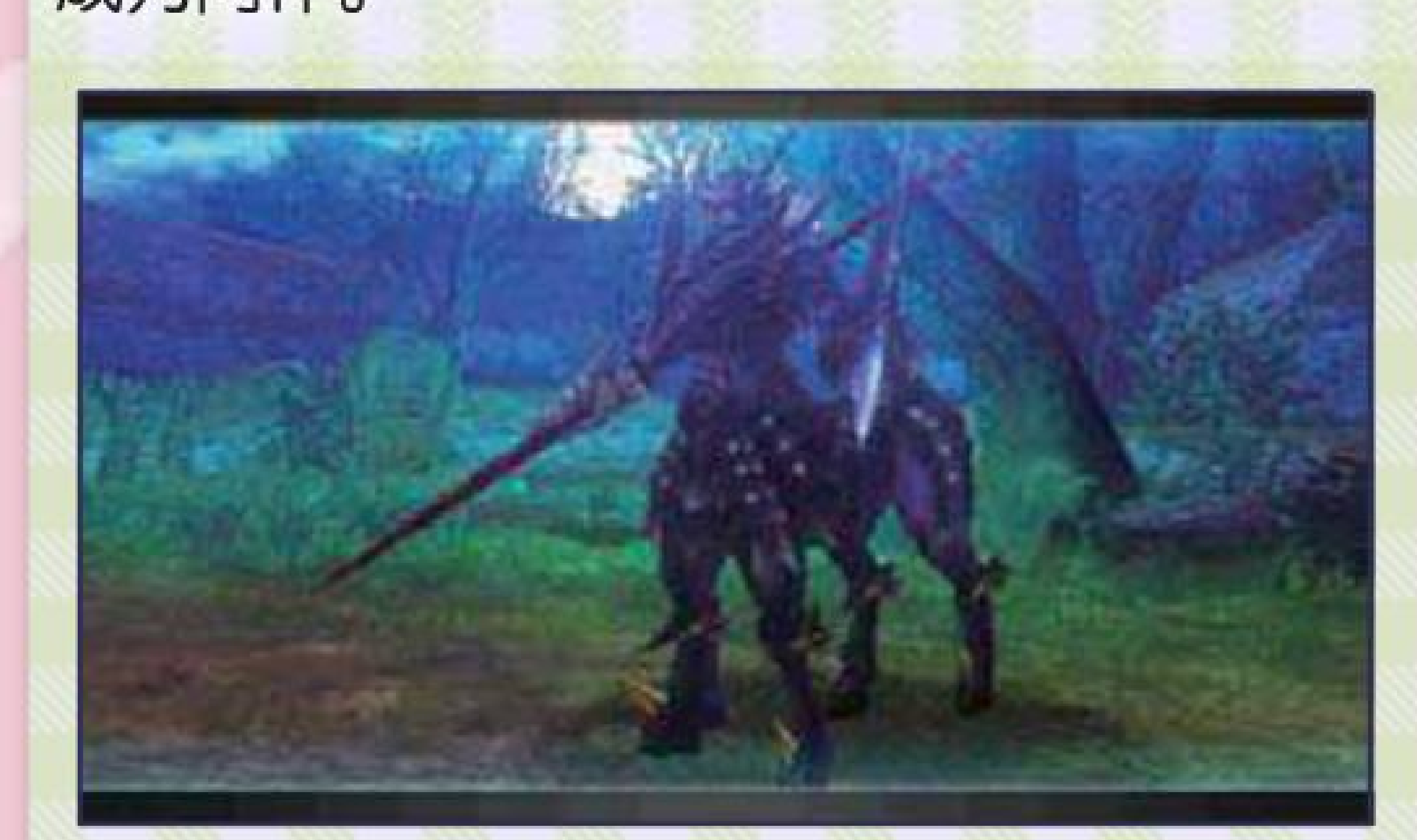
地图：アルセイド大森林
胜利条件：敌全灭
败北条件：我方全灭
宝箱数：0
敌人：グリ–ンペ–スト/イノブタ
说明：同样是教学关卡。敌人依旧很弱，没什么好说的。

1-3 ケンタウロスの尖兵

地图：アルセイド大森林
胜利条件：击破ダ–クナイト
败北条件：我方全灭
宝箱数：0
敌人：ゴブリン/ダ–クナイト
说明：难缠一点的敌人只有BOSS级的ダ–クナイト。先破坏他的枪能够削弱其攻击力，之后瞄准头部的弱点攻击就能将其击破了。

1-4 漆黑の骑士团

地图：魔の森
胜利条件：击破スレイプニル
败北条件：我方全灭
宝箱数：0
敌人：ボ–ンファイタ–/スレイプニル
说明：跟上一关的打法比较类似，同样先破坏スレイプニル的枪可以降低他的攻击力，之后再击倒他就行了。本关完成后エルミナ成为同伴。



第2章 义勇兵たちのバラッド

2-1 笑颜をなくした死神

【区域1】
地图：都市国家シルディア周边地带
胜利条件：敌全灭
败北条件：我方全灭
宝箱数：3
敌人：スティンガ–/スパイダ–
【区域2】
地图：都市国家シルディア周边地带
胜利条件：敌全灭
败北条件：我方全灭
宝箱数：2
敌人：スパイダ–/スコ–ピオン
说明：这是第一次遇到有区域转换的关卡。开始时リック与フェンリル会成为同伴。リック周围总是有一堆敌人，可以适当前去援助一下。过关后サクヤ和リンリン会成为同伴。

本关卡完成后，众人会移动到アルゴ砦。可以先做一些委托任务让魂之等级上升到LV2，然后与サクヤ对话（她的头上会出现“！”标识），就能接受主线任务2–2了。



2-2 その心、魂とともに

地图：都市国家シルディア周边地带
胜利条件：敌全灭
败北条件：我方全灭
宝箱数：2
敌人：ゴブリン/ウルフ
说明：场上的栅栏要破坏后才能前进并攻击到对面的敌人，其余没有什么难点。本关完成后，リック的换装能力解放，之后可以在魔力和平衡形态中相互切换。

回到据点后与ユキヒメ对话可以接受主线任务2–3。

2-3 秘められし灵力の力

地图：アルセイド大森林
胜利条件：敌全灭
败北条件：我方全灭
宝箱数：3
敌人：シュリ-カ-
说明：本关起始レイジ就处于ハイテンション模式，能力大幅上升。对于以ユキヒメ为攻略目标的玩家来说，该状态可以有效弥补不与其他女性角色同调攻击的战力差。之后ハイテンション模式解锁，レイジ在关卡中不与女性角色发动同调攻击，一定时间后就会进入ハイテンション模式。（恐怖的独占欲。不过男性就没关系吗！）

回到据点后与サクヤ对话可以接受主线任务2-4。



2-4 共斗、勇者と死神

【区域1】
地图：都市国家シルディア周边地带
胜利条件：敌全灭
败北条件：我方全灭
宝箱数：2
敌人：魔晶のエメラルド/ウルフ

【区域2】
地图：都市国家シルディア周边地带
胜利条件：敌全灭
败北条件：我方全灭
宝箱数：0
敌人：イノブタ/シュ-リ-カ-
说明：魔晶的攻击容易让我方进入麻痹的异常状态，稍稍注意一下就好。关卡完成后回到据点，魂之等级在LV4以上时，与サクヤ对话可以接受主线任务2-5。

2-5 白龙教团救援作战

地图：白龙教团总本山别院 星龙殿
胜利条件：敌全灭
败北条件：我方全灭
宝箱数：2
敌人：ボ-ンファイタ-/キャプテン
说明：本关开始时龙那与刚龙鬼会加入队伍。一开始敌人在龙那与刚龙鬼附近，我方援军最好立刻往上赶，因为龙那的HP偏低，要尽量保护她。本关的胜利条件是全灭敌人，因此可以先集中火力击破キャプテン，再去清理杂兵。过关后两人正式成为同伴，紧接着机器人ケルベロス也会加入。



第3章 苍天に响くアリア

说明：据点增加山麓の街クレリア。与エルミナ对话可以接受主线任务3-1。

3-1 狂乱の魔兽将

【区域1】
地图：圣王国ル-ンベ-ル
胜利条件：敌全灭
败北条件：我方全灭
宝箱数：2
敌人：ト-チ/キャプテン
说明：右侧对岸的水晶之门（ゲ-トクリスタル）会不断传送敌兵，让可以远程攻击的角色先行将其击破比较好。近战角色从上方绕过去全灭敌人。

【区域2】
地图：圣王国ル-ンベ-ル
胜利条件：击破スルト
败北条件：我方全灭

宝箱数：2
敌人：ボーンファイター/スルト
说明：同样注意先击破水晶之门。スルト拥有范围型攻击，排阵时注意不要让大量角色聚集在一起。过关后，与サクヤ对话可以接受主线任务3-2。



3-2 冻土の试练、冰牙の咆哮

【区域1】
地图：灵峰グレイシア
胜利条件：敌全灭
败北条件：我方全灭
宝箱数：1
敌人：ダークスカル/ランプスマッシャー
说明：小BOSSランプスマッシャー比较耐打。破坏它的右手能降低攻击力，破坏左手则降低防御力。エルミナ的火属性フォース技在这里能有抢眼的表现。

【区域2】
地图：灵峰グレイシア
胜利条件：敌全灭
败北条件：我方全灭
宝箱数：1
敌人：トーチ/ダークスカル/スノーボア
说明：左上角的冰块可以用火属性フォース技破坏，后面有个宝箱。

【区域3】
地图：灵峰グレイシア
胜利条件：击破エールブラン
败北条件：我方全灭



宝箱数：1
敌人：エールブラン
说明：BOSS战对阵冰龙エールブラン，其弱点是火属性。首先破坏尾巴可以降低其防御力，然后破坏头部，就会形成弱点。

本关结束后，アイラ成为同伴，エルミナ的フォースソング“苍き清净なる歌”解放。另外サクヤ的换装也会追加“Mode：セルリアン”，这是特化魔力的模式，拥有冰属性的攻击，可以理解为冰属性版的エルミナ。接下来与サクヤ对话就可以接受主线任务3-3。

3-3 王女殿下の囮作战

地图：圣王国ルーンベール
胜利条件：击破スルト
败北条件：我方全灭
宝箱数：1
敌人：ブリザードウルフ/スルト
说明：首先击破水晶之门以及其余的杂兵，再集中火力攻击BOSS。エルミナ发动フォースソング可以解除BOSS的フォースフィールド领域，让我方伤害正常化。注意BOSS在敌方回合会连续行动，攻击力比较高，要备好充足的回复手段，或是提前降低其攻击力。击倒BOSS后直接进入主线任务3-4。

3-4 黒き假面の骑士

地图：圣王国ルーンベール
胜利条件：击破ファフナー、ローゼリンデ
败北条件：我方全灭
宝箱数：3
敌人：ファフナー/ローゼリンデ
说明：被帝国洗脑的ローゼリンデ的フォースソング除了降低我方全员的能力外，还封印了我方的フォースソング。本关若是想要打得轻松点，推荐先让フォース技威力大的角色回收左侧的蓝色宝箱增加フォース槽，然后集体从右侧迂回优先击倒ローゼリンデ。如此一来我方就可以使用フォースソング，对ファフナー造成大输出。注意ローゼリンデ作为敌方BOSS时在发动フォースソング的同时依旧能够正常行动。

第4章 妖精たちのアルペジオ

说明：据点增加エルフの隐れ里エドラス。与アルティナ对话可以接受主线任务4-1。

4-1 大地の守护者と森の妖精

【区域1】
地图：アルセイド大森林
胜利条件：敌全灭
败北条件：我方全灭
宝箱数：2
敌人：リザ-ド/ブリックゴ-レム
说明：首先要破坏左上角的水晶之门防止增援。对付ブリックゴ-レム时，破坏其右肩就会出现弱点。

【区域2】
地图：アルセイド大森林
胜利条件：击破ベイルグラン
败北条件：我方全灭
宝箱数：2
敌人：ベイルグラン
说明：对“森林与大地守护者”ベイルグラン的BOSS战。首先拿到BOSS身后的蓝色宝箱可以回复フォ-ス槽，然后攻击头部，击破外壳后防御力会下降。接着破坏尾巴，就会形成弱点了。BOSS有全屏攻击技，如果打得比较辛苦不妨多准备点药品，或者是直接以エルミナ的フォ-スソング来对抗。

本关结束后，ラナ成为同伴，アルティナ的フォ-スソング“翠の森の精灵诗”解放，且特性（パ-ソナリティ）中的“异种族不信”转换为“芽生えた理解”。另外サクヤ的换装也会追加“Mode：グリュ-ネ”，这是特化防御的模式，拥有土属性的攻击。接下来与ラナ对话就可以接受主线任务4-2。

4-2 暗に堕ちた骑士

【区域1】
地图：アルセイド大森林
胜利条件：敌全灭
败北条件：我方全灭
宝箱数：0
敌人：魔晶のエメラルド/ダ-クスカル/ダ-クナイト
说明：先破坏水晶之门再清扫杂兵。ダ-クナイト先破盾降低防御，再破头形成弱点。

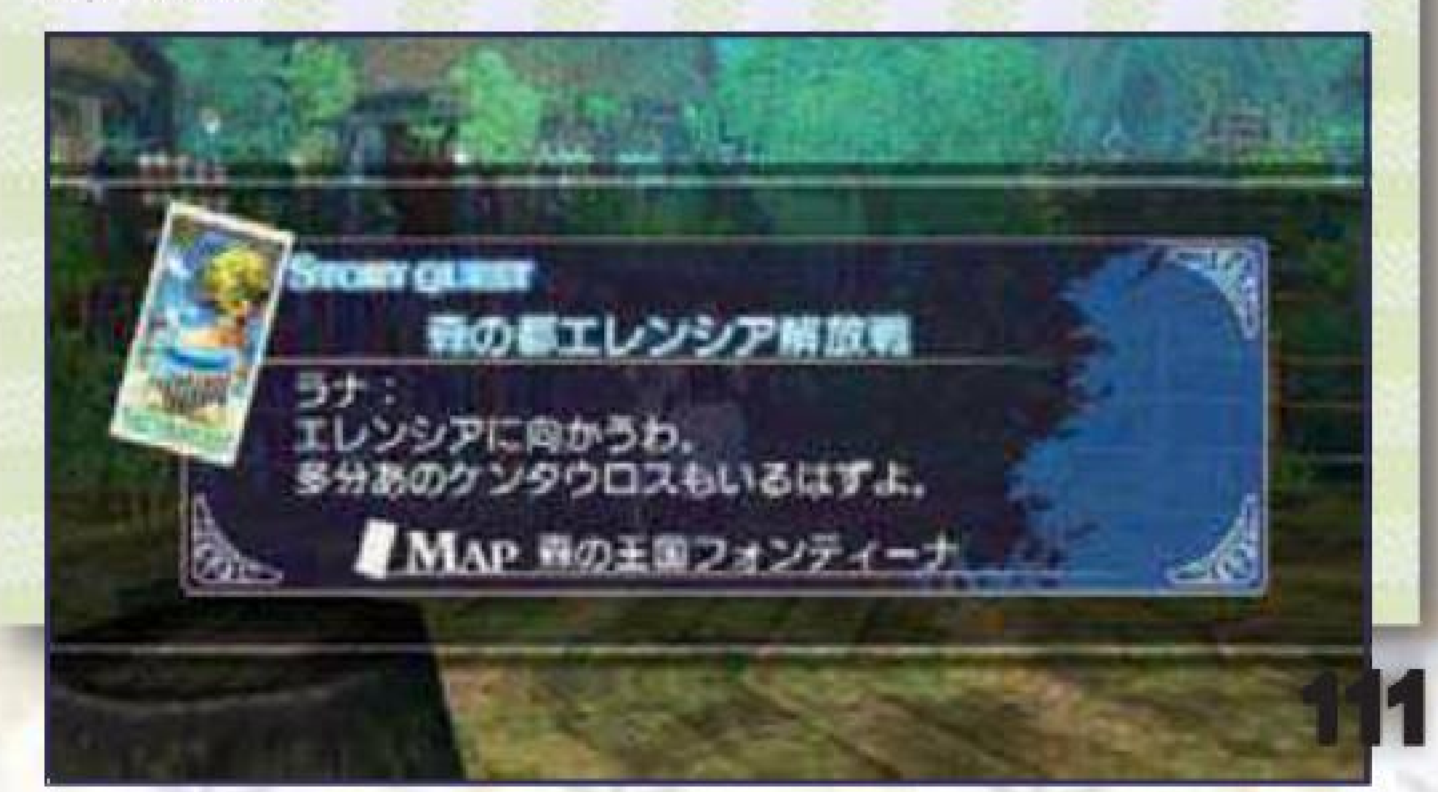
【区域2】
地图：アルセイド大森林
胜利条件：击破スレイプニル
败北条件：我方全灭
宝箱数：4
敌人：ボ-ンファイタ-/スレイプニル
说明：本关会有フォ-スフィ-ルド，推荐用アルティナ的フォ-スソング来解除，降低敌人命中的效果对我方也有莫大的好处。对スレイプニル时可以先破坏他的枪来降低攻击力。

过关后，与アルティナ对话可以接受主线任务4-3。



4-3 森の都エレンシア解放战

地图：森の王国フォンティ-ナ
胜利条件：击破スレイプニル
败北条件：我方全灭
宝箱数：3
敌人：ダ-クスカル/ボ-ンア-チャ-/スレイプニル
说明：开场发动アルティナ的フォ-スソング来解除フォ-スフィ-ルド，并降低敌人的命中，然后破坏左上的水晶之门。对BOSSスレイプニル的战法与上一场没有本质区别。



第5章 灼热のバルカロ-ラ

说明：据点增加石窟街ロ–ラン，刃九郎成为同伴。与刃九郎对话可以接受主线任务5–1。

5-1 收容所潜入作战

地图：ヴァルハラ收容所
胜利条件：敌全灭
败北条件：我方全灭
宝箱数：3
敌人：チャコル/キャプテン
说明：地图的左下角有个开关，调查之后右下角的门将会打开，经由此路径可以到达隔壁的地图。全灭敌人之后立刻进入主线任务5–2。



5-2 冷酷なる妖魔将

地图：ヴァルハラ收容所
胜利条件：击破アルベリッヒ
败北条件：我方全灭
宝箱数：5
敌人：ボ–ンア–チャ–/アルベリッヒ
说明：记得先用フォ–スソング解除フォ–スフィ–ルド（BOSS是范围攻击型魔法师，建议让エルミナ来唱歌）。灭掉杂兵和水晶之门后集中攻击BOSSアルベリッヒ，该BOSS没有特别的弱点，用攻击力高的角色去打就好。

关卡完成后，リック特性中的“死神”会消除。与サクヤ对话可以接受主线任务5–3。



5-3 海贼の流仪

地图：帝国军舰
胜利条件：敌全灭
败北条件：我方全灭
宝箱数：0
敌人：シェルタ–トル/キャプテン
说明：本关开始时ディラン和イサリ会成为同伴。过关后与ディラン对话可以接受主线任务5–4。

5-4 灼热の海に栖むた

【区域1】
地图：アグニル火山岛
胜利条件：敌全灭
败北条件：我方全灭
宝箱数：2
敌人：クリムゾンスカル/キャプテン
说明：本战推荐以能使用水属性魔法的アイラ和“Mode：セルリアン”的サクヤ参战，特别是最后的BOSS战非常好用，可以先强化她们的相关フォ–ス技。地图右下角有熔岩石，击碎后有宝箱。

【区域2】
地图：アグニル火山岛
胜利条件：敌全灭
败北条件：我方全灭
宝箱数：2
敌人：レッドペ–スト/ヴォルカタ–トル
说明：这张地图不可避免地会踩到熔岩地带，注意不要多做停留。地图右下角有熔岩石，击碎后有宝箱。

【区域3】
地图：アグニル火山岛
胜利条件：击破ブレイバ–ン
败北条件：我方全灭
宝箱数：1
敌人：ブレイバ–ン
说明：本战是对古代火龙ブレイバ–ン的BOSS战。注意近身角色打不到它的头部的弱点，而且BOSS还会转移阵地，因此应该以远距离角色为主攻。发动フォ–スソング解除フォ–ス

フィ-ルド后，首先破坏头上的角能够降低其攻击力，然后攻击头部的弱点就能快速将其击倒。有冰属性魔法的话更是事半功倍。

本关结束后，サクヤ的换装追加“Mode：クリムゾン”，这是特化攻击的模式，拥有火属性的攻击。ミスティ与ガデム成为同伴，ミスティ的フォ-スソング“红き情热の呗”解放。另外接下来与リック对话就可以接受主线任务5-5。



5-5 强制收容所解放作战

【区域1】
地图：ヴァルハラ收容所
胜利条件：我方角色到达目标地点
败北条件：我方全灭
宝箱数：0
敌人：チャコル/キャプテン
说明：首先前往地图左下角启动机关A（顺便破坏水晶之门），然后从右下角的入口A进入隔壁房间。在第二个房间进入后左转启动机关B，可以打开上方的入口B。进入之后启动机关C，这样第一个房间的入口C就会打开，进入后过关。

【区域2】
地图：ヴァルハラ收容所
胜利条件：击破特别目标物
败北条件：我方全灭
宝箱数：2
敌人：チャコル/アルベリッヒ
说明：本战虽然有BOSS在场，不过胜利条件并非将其击倒，所以无视也是可以的。目标分散在4处，派上远程攻击阵容可以快速解决此战。发动ミスティ的フォ-スソング来增加魔力和魔防的话还能进一步增加速度。本关结束后自动进入主线任务5-6。

5-6 ロ-レライの泪

地图：ヴァルハラ收容所
胜利条件：击破ファフナ-、ロ-ゼリンデ
败北条件：我方全灭
宝箱数：2
敌人：ファフナ-/ロ-ゼリンデ
说明：值得庆幸的是，本战没有フォ-スフィ-ルド，我方可以先击破ロ-ゼリンデ，然后发动フォ-スソング来增强实力。地图左右都有回复フォ-ス槽的宝箱可以利用。

第6章 辉ける光のシンフォニ-

说明：本章开篇クララクラン成为同伴，与她对话可以接受主线任务6-1。

6-1 ドラゴニア帝国の逆袭

地图：都市国家シルディア周边地带
胜利条件：击破スレイプニル
败北条件：我方全灭
宝箱数：2
敌人：ボ-ンエリ-ト/スレイプニル
说明：首先推荐用エルミナ的フォ-スソング来解除フォ-スフィ-ルド，因为等下要跟BOSS开战，回复HP是比较重要的。击倒BOSS就能过关，但想要全灭杂兵的玩家就不要放过右下角的水晶之门。对战スレイプニル时同样要先破坏他的枪来降低攻击力。

过关后先把本章想要触发的支线任务或对话完成，再前去与フェンリル对话接受主线任务6-2。因为6-2完成后，会因为剧情的关系而无法离开アルゴ砦。



6-2 黒き魔兽の包围网

地图：都市国家シルディア周边地带
胜利条件：击破スルト
败北条件：我方全灭
宝箱数：3
敌人：リザ–ド/スルト
说明：同样先发动用エルミナ的フォ–スソング来解除フォ–スフィ–ルド。先前往左下角拿蓝色宝箱回复フォ–ス槽，然后打掉下方的水晶之门，清理完杂兵后专心对付BOSS。注意スルト有一招超高威力的攻击技，事先多准备一点复活药。

过关后由于剧情无法进入其他据点，与アルティナ对话可以接受主线任务6–3。

6-3 古代文明の遗产

【区域1】
地图：都市国家シルディア周边地带
胜利条件：击破アルベリッヒ
败北条件：我方全灭
宝箱数：1
敌人：チャコル/アルベリッヒ
说明：本关会进行BOSS连战，最好准备两名歌姬来打消フォ–スフィ–ルド。アルベリッヒ擅长魔法攻击，可以派出魔防高的角色来与其纠缠，并尽量将フォ–ス存到区域2使用，建议发动ミスティ的フォ–スソング。

【区域2】
地图：都市国家シルディア周边地带
胜利条件：击破ナイトギア
败北条件：我方全灭
宝箱数：1
敌人：ナイトギア
说明：BOSS是高攻高防的物理系，建议用アルティナ的フォ–スソング来降低其命中，或是以エルミナ的フォ–スソング来进行回复。破坏剑可以降低防御，破坏盾可以形成弱点。对自己的攻击力和防御力有足够自信的话，可以直接对盾进行攻击。



第7章 混沌のセレナ–デ

7-1 砂漠の摩天楼

地图：ナルガ砂漠
胜利条件：击破スレイプニル
败北条件：我方全灭
宝箱数：3
敌人：ボ–ンエリ–ト/スレイプニル
说明：与サクヤ对话可以接受该主线任务。本关有三名新角色一开始在队伍中，而BOSS会发动フォ–スフィ–ルド，准备一名歌姬上场吧。地图左下、右下和右上的蓝色宝箱可以回复フォ–ス槽，一鼓作气干掉BOSS。过关后カノン、トウカ和アイン会成为同伴，与トウカ对话可以接受主线任务7–2。



7-2 さまよえる战士の魂

【区域1】
地图：ナルガ砂漠
胜利条件：敌全灭
败北条件：我方全灭
宝箱数：2
敌人：サンドスコ–ピオン/ブリックゴ–レム
说明：本关的区域2会有BOSS战，请准备一名歌姬，并且保留攻击手的フォ–ス槽。区域1的宝箱在地图左面与右下，不要错过。

【区域2】
地图：ナルガ砂漠
胜利条件：击破スレイプニル
败北条件：我方全灭
宝箱数：3
敌人：クリムゾンスカル/スレイプニル
说明：解除掉フォ–スフィ–ルド后再次与暗黑骑士BOSS对决，打法依旧没有什么变化。本关的宝箱在右下、右上和左上。过关后与トウカ对话可以接受主线任务7–3。

7-3 世界の狭间からの使者

【区域1】
地图：ナルガ砂漠
胜利条件：敌全灭
败北条件：我方全灭
宝箱数：1
敌人：サンダ–スパイダ–/ダリア
说明：本关要与精灵王的守护龙对战，照例准备歌姬，建议吃个麻痹无效的面包再来。区域1的宝箱在地图的左下。

【区域2】
地图：ナルガ砂漠
胜利条件：击破ファンロン
败北条件：我方全灭
宝箱数：0
敌人：ファンロン
说明：首先用フォ–スソング解除フォ–スフィ–ルド。雷龙的头部被破坏后会变成弱点，集中攻击就好。注意BOSS的魔法攻击会造成无法移动的麻痹状态，没吃对应面包的话就多上远程角色吧。

本关结束后，サクヤ的换装追加“Mode：ゲルブリッツ”，这是特化速度的模式，拥有雷属性的攻击。トウカ的フォ–スソング“琥珀色の黄昏”解放。



第8章 月光のレクイエム

8-1 港町ポルト夺还战

地图：クラント–ル王国
胜利条件：敌全灭
败北条件：我方全灭
宝箱数：3
敌人：チャコル/魔龙ダ–イン
说明：与リック对话可以接受本关的主线任务。魔龙的上身被破坏后会形成弱点，集中火力攻击就行。宝箱的位置在地图的左下、左上和右上。完成本关后，据点增加港町ポルト，会增加支线任务和可对话的角色。与フェンリル对话可以接受主线任务8–2。



8-2 螺旋の邂逅

地图：クラント–ル王国
胜利条件：我方坚持过3回合/敌全灭
败北条件：我方全灭
宝箱数：3
敌人：ハイリザ–ド/コマンダ–
说明：出击前记得吃一个增加魔防的面包。本关リック将强制转变为“Arms：ネリス”模式，出击成员也固定为リック、レイジ、サクヤ和リンリン，如果之前有练过这些角色应该会轻松一点。宝箱的位置在右上、右下和左下。胜利条件根据我方队伍的等级来选择达成吧。胜利之后，直接进入8–3。

8-3 背负いし想い、宿命の剑

地图：クラント–ル王国
胜利条件：击破アルベリッヒ
败北条件：我方全灭

宝箱数：3
敌人：ボーンエリ-ト/アルベリッヒ
说明：本关是与アルベリッヒ的BOSS战。成员选择抗魔比较高的角色，以フォ-スソング解除フォ-スフィ-ルド后，全军压上击倒BOSS就好。宝箱在地图的右上、右下和左下。

过关后，リック可以换装为“Arms：ネリス”重火器模式，特性中的“レイジ嫌い”转化为“战友”。与サクヤ对话可以接受主线任务8-4。

8-4 心に响く歌

地图：圣地エタ-ニア
胜利条件：击破ファフナ-、ロ-ゼリンデ
败北条件：我方全灭
宝箱数：3
敌人：ファフナ-/ロ-ゼリンデ
说明：与8-5一起的连战，做好充足准备再出发。战术与之前一样，先击破ロ-ゼリンデ再攻击ファフナ-。左下与右下的蓝色宝箱可以增加フォ-ス槽，由于不会保留到下一关，所以全部往BOSS身上招呼吧。



8-5 魔龙の咆哮

地图：圣地エタ-ニア
胜利条件：击破魔龙ニ-ズヘッグ
败北条件：我方全灭
宝箱数：3
敌人：ボーンエリ-ト/魔龙ニ-ズヘッグ
说明：先以フォ-スソング解除フォ-スフィ-ルド，然后清理掉杂兵再与魔龙对战。快速破坏掉魔龙的头部，就会形成弱点，再以强力的フォ-ス技来招呼吧。

过关后，ロ-ゼリンデ会成为同伴，且她的フォ-スソング“紫月の葬送诗”也会解锁。レイジ习得フォ-ス技“零式奥义雪”，特性中的“败北感”转换为“勇者の夸り”。



第9章 世界のフィナ-レ

9-1 牙を持つ者たち

地图：クラント-ル王国
胜利条件：击破スルト
败北条件：我方全灭
宝箱数：3
敌人：ボーンエリ-ト/スルト
说明：与フェンリル对话可以接受主线任务9-1。スルト的攻击力非常高，一定要做好增加防御的准备，派出防御高的角色以及能够降低其攻击力的角色来应战，当然也不要忘了解除フォ-スフィ-ルド的歌姬。

过关后フェンリル的特性追加“背负いし魂”。与サクヤ对话可以接受主线任务9-2。

9-2 いにしえの超兵器

地图：古代エンフィ-ルド文明遗迹
胜利条件：击破キングギア
败北条件：我方全灭
宝箱数：2
敌人：キングギア
说明：本关是单独BOSS战，宝箱在地图右下和BOSS身后，都是回复フォ-ス槽的蓝色宝箱，可以利用一下。解除フォ-スフィ-ルド后先破坏盾，会形成弱点，然后再集中攻击弱点。过关后与ロ-ゼリンデ对话可以接受主线任务9-3。注意多准备一些回复道具，接下来就是比较棘手的最终连战了。

9-3 暗黒の大圣堂

【区域1】

地图：グレンデル大圣堂

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方全灭

宝箱数：2

敌人：チャコル/ガンドロイド/ジェネラル

说明：本关サクヤ强制出战，没有练过她的玩家（有吗？）可以先去训练一下。另外为了备战最终BOSS，出战的角色中推荐放上两名歌姬。宝箱在地图的左下和右上，左右的水晶之门要尽早击破。

【区域2】

地图：グレンデル大圣堂

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方全灭

宝箱数：2

敌人：ガンドロイド/ジェネラル

说明：该区域有3个水晶之门，如何分配前进路线就有点技巧了。建议右下角的水晶之门让远程角色去收拾，上方的两个则兵分两路压上。宝箱在最上层的中央。



9-4 黒き暗の龙王

【区域1】

地图：グレンデル大圣堂

胜利条件：击破ダ−クドラゴン

败北条件：我方全灭

宝箱数：0

敌人：ダ−クドラゴン

说明：第一次与最终BOSS交锋。由于会有连战，因此本战最好存一下フォ−ス槽。

【区域2】

地图：グレンデル大圣堂

胜利条件：击破ダ−クドラゴン

败北条件：我方全灭

宝箱数：0

敌人：ダ−クドラゴン

说明：首先按老规矩以フォ−スソング解除フォ−スフィ−ルド。先以BOSS身上的光球为目标，将其破坏后再攻击BOSS的头部会使其陷入气绝状态，之后就可以以远程攻击破坏它的背部。到了敌方回合后BOSS会再起，挨过它的反击后，就可以攻击本体了。注意BOSS的大招全屏攻击是可以躲在石块后面回避的，但BOSS在出这招时通常会进行一次移动，要必要预测一下BOSS的移动方式。

击倒BOSS后会发生剧情，操纵レイジ顶着BOSS的攻击上前，使用至今为止的各种招式来将BOSS彻底击倒。之后就是游戏的大结局了。看完结局后可以保存通关存档，读取该存档将进入第10章。

第10章 光と暗のロンド

说明：本章没有主线剧情，可以与ユキヒメ、アルティナ、エルミナ、ミスティ和ロ−ゼリンデ这五名女主角触发专有结局。专有结局的基本触发条件是完成该角色所有的相关好感度事件，并且将好感度提升到最大，这样该角色头上就会出现桃心的符号，与其对话就能触发结局了。本章M.O.E.S会追加新的选项，支线任务也会大量出现。另外将サクヤ的好感度提升到一定程度后，她的头上会出现感叹号标识，此时与她对话可以接受“遗迹探险”的任务，也就是本作中的隐藏迷宫了。



游戏的整体难度偏低，在完全没有练级，仅仅全清支线的情况下，除了最后一战外都没有感觉到丝毫压力。参战角色众多，而只有8名角色可以上场，导致大部分角色都必须长期冷板凳，大家真的可以纯看喜好上，只要主人公保持在线率就好（笑）。除了难度上的小小瑕疵外，其余的素质都非常棒，画面和音乐都非常不错，在歌姬的歌声下灭杀敌人的感觉很好。如果只是想轻松游戏，不追求难度的玩家，那么向你诚意推荐本作。追求战略难度的话，请出门左拐“《战场的女武神》系列”吧。



2004年，“《潜龙谍影》系列”的新作《食蛇者》在PS2平台登陆，当时以华丽的画面、流畅的操作、极富趣味性的游戏方式以及让人回味无穷的剧情受到了广泛的赞誉，可以说是PS2平台上的经典作品之一。如今，这款大名鼎鼎的作品在3DS上进行了复刻，除了加入3D景深效果之外，更是引入了4代的动作系统，使游戏更加顺畅。下面就由笔者带领大家一起回味这款经典之作吧。

文 盲先知　编 酷洛洛　美编 Juxi

潜龙谍影 食蛇者 3D

METAL GEAR SOLID SNAKE EATER 3D

3DS

Konami	ACT	日版	2012年03月08日
1人	5980日元	对应3DS扩张摇杆	
相关攻略研究：—			

系统介绍

METAL GEAR SOLID 3D

操作

按键	作用
滑杆	控制人物移动，轻推滑杆时移动速度慢但是发出的响声比较小，适合接近敌人。
十字键↑	进行攀登、翻越、开门等动作
十字键←	快速切换道具栏，按一下是收起道具，再按拿出。长按为切换道具
十字键→	快速切换武器栏，按一下是收起武器，再按拿出。长按为切换武器
十字键↓	蹲下、趴下，蹲下和趴下时移动速度慢，但是比较隐蔽，也能进入一些低矮的地方。在水中按时为潜入水中
START、SELECT	打开菜单
L	瞄准，接近敌人时为威胁
R	动作键。平时为拳脚攻击，接近敌人时发动CQC，在按L用武器瞄准时为发射，贴近墙壁时可以敲墙
A、B、X、Y	调整视角、准心

Tips 和其他射击游戏一样，直接射中头部或鼠蹊部等要害是致命的。

潜入作战

本作的制作者将游戏定义为“战术谍报动作”型游戏。虽然游戏中有丰富的武器和弹药，足够玩家一路横扫大杀特杀，但是游戏中的敌人能力都很强，我们的主角也没有其他射击类游戏中那么强大，强行突破的话玩起来难度会比较高，所以避免被发现，悄无声息地避过敌人才是效率最高的攻关方式。如果玩家被敌兵发现，敌人头上就会出现红色叹号标志，并立刻报警，进入Alert状态，在这个状态中，下屏会显示为红色，玩家无法直接查看地图，敌人会派出增援全力攻击玩家。如果Alert经过一段时间未发现玩家，敌人则会进入Evasion状态（下屏显示为黄色），开始在地图中地毯式搜索玩家的位置。如果经过一小段时间没找到玩家的话会进入Caution状态（下屏显示为绿色），下屏会再次显示地图，虽然警报已经解除，但是敌人依然处于高警戒状态，一点点风吹草动就会再次进入Alert。Caution结束后，增援的敌人也会撤退。由于敌人的增援是有限的，将所有敌人解决掉也能解除警报。



游戏里敌人的AI非常强，看到、听到可疑的东西都会上前调查，比如看到玩家的身影或脚印、看到同伴倒地、听到脚步声、枪声等，都会引发敌人的行动，虽然这样会限制玩家的行动，但是也可以加以利用。例如在障碍物的一侧敲敲墙吸引敌人的注意力，就可以从另一侧绕过或者干掉敌人；或是故意在远处让敌人看到有动静，等他走近了再CQC伺候。

CQC

CQC的全称为Close Quarters Combat，也称近身格斗术，游戏中是主角所使用的一种攻击技巧。游戏中CQC的操作很简单，装备支持CQC的武器后，贴近敌人后屏幕上方会出现提示，按R键即可发动。CQC的发动分为两种，如果按R键时推动滑杆，Snake会直接将敌兵摔在地上使其昏迷；如果未推动滑杆并按住R键不放的话，Snake会抓住敌人并擒住，这时只要按住R键就可以挟持敌人移动，其他敌人可能会顾忌伤及同伴而降低攻击的频率，玩家这时还可以按L键瞄准并射击。在这种状态下，屏幕上会出现3个动作提示：按住方向键左不放可以逼敌人说话，很多敌人会说出一些有用的情报；连按上键的话Snake会连续勒敌人的脖子直至其昏迷，如果一直按会将其勒死；按右键则会直接用刀抹了敌人的脖子。



和原作一样，游戏中的CQC非常强大，用一击就能让普通敌兵陷入昏迷。对付单个的敌兵常用的手段就是用蹲走移动到敌人身后发动CQC，虽然敌人会听到脚步声并转过头来，但是没等来得及发出警报就会被摔晕。另外，虽然发动CQC时看似是伸手抓住敌兵，但是实际的判定范围比手广得多，隔着一个身位就能把敌人“吸”过来。不过在与敌人完全贴身的状态下反而无法发动CQC，这时按R键用出的是普通的拳脚攻击。

还有一个动作虽然不是CQC，但是也很有用。从背后接近敌人时如果未被发现，玩家可以按L键举枪，Snake会用枪指向敌人并说“不准动”，一般敌人都会举起双手扔下武器投降，这时可以绕到他正面用枪指着他的要害，一些胆子比较小的时候就会扭动身体，掉出一些道具，不过也有些胆子大的敌人会“大义凛然”地拒绝合作，这时可以试试用枪打打他们的非要害部位，也能吓到敌人。

无论是CQC擒住敌人还是举枪威胁敌人，都要注意敌人的反应，如果玩家不注意的话，他们也会找机会挣脱或是反抗，一旦脱离了玩家的控制就会报警。

Tips 游戏中的麻醉武器击中头部等要害时敌人会直接被麻醉，而击中其他部位时需要等一段时间麻醉弹的药力才发作。

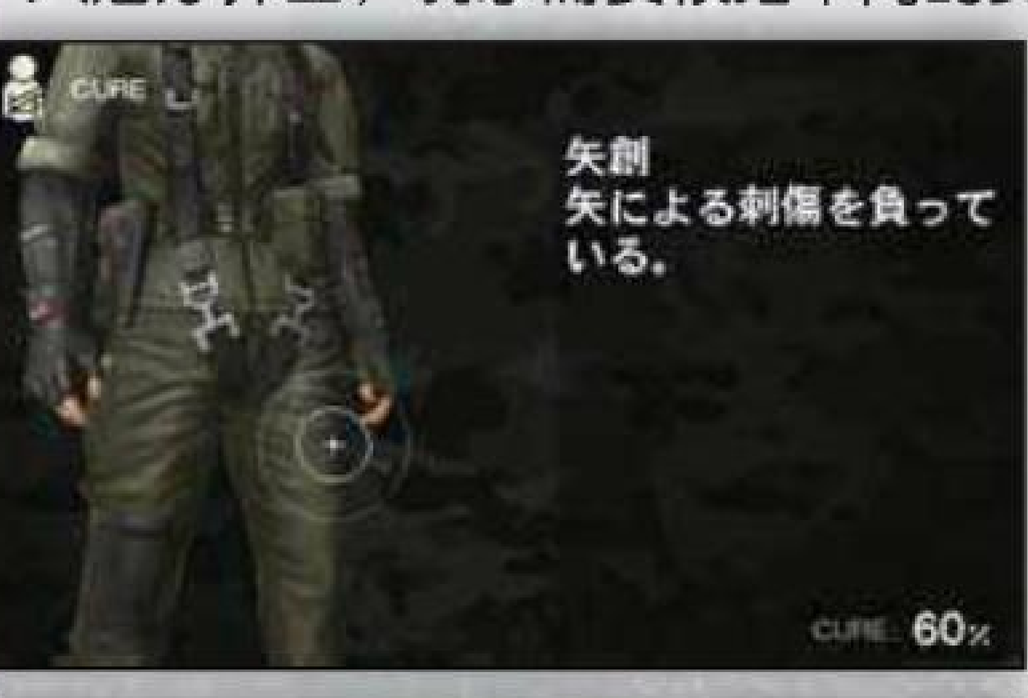
迷彩与隐蔽率

在游戏中选择Camouflage菜单可以进入更换迷彩的界面，玩家可以在这里选择Snake的面部涂装与作战服。这些关系到Snake的隐蔽率。隐蔽率显示在下屏的右上角，以百分数表示，数值越高代表Snake的身形越隐蔽，越不容易被敌人看到，达到90%以上时敌人就算在面前也很难发现。选择和周围环境颜色、纹理相近的服装和面纹能够有效提高隐蔽率，静止不动、蹲下、趴下、进入草丛等举动也能提高隐蔽率。除了提高隐蔽率之外，游戏中还能收集到有一些其他作用的服装，如散发臭味的大便迷彩、让敌人不敢轻易攻击的国旗迷彩等。值得一提的是，本作中加入了拍摄迷彩的功能，玩家可以用3DS的拍照功能拍摄照片并保存，然后在游戏中使用照片作为迷彩。



治疗

游戏中Snake会负伤，这时Life槽上会显示一段红色，表示这一段已损失的血量无法自然回复，必须治疗后才能消除。选择Cure菜单可以进入治疗界面，玩家需要根据不同的受创类型来选择药品治疗。药品上大多标明了可以治疗的伤势，一些特殊的受伤可以在Cure界面中看上屏上的文字提示。下面就列出常见伤的治疗用品。



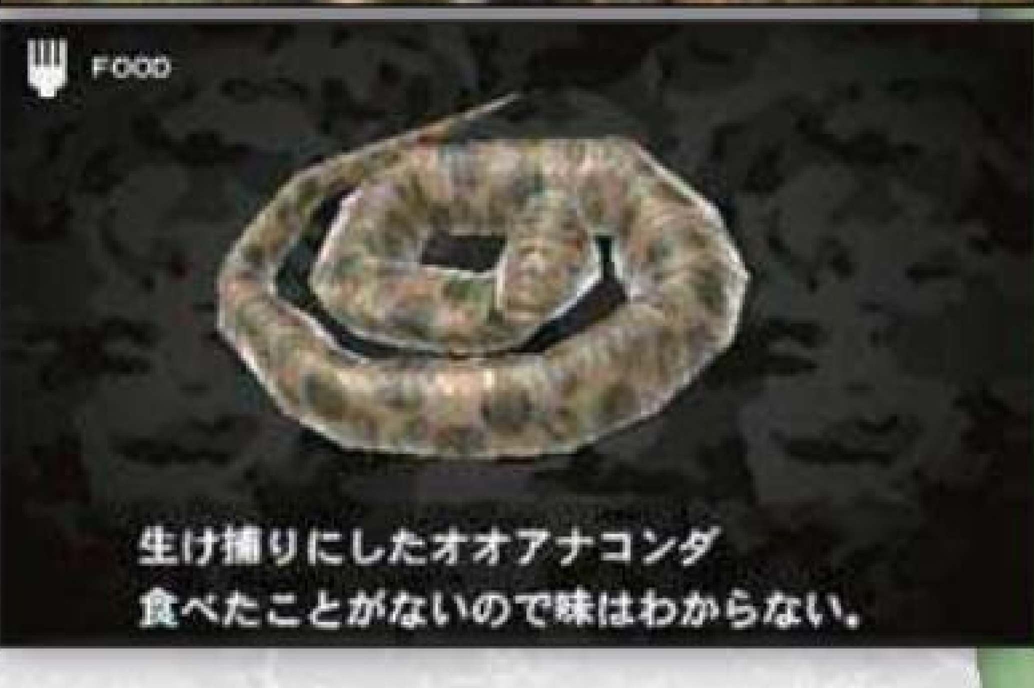


伤势	治疗用品
骨折	固定具、包带
切伤	消毒药、止血材、包带、缝合线
火伤	软膏、包带
铳伤	消毒药、止血材、包带、刀
中毒	血清或解毒剂
叮咬	烟卷

体力、食物和道具

和现实中一样，Snake在丛林中求生时体力（スタミナ）会不断下降，体力低时会出现手抖动无法瞄准、移动速度降低、生命无法回复、氧气少、握力差等问题，饿肚子的声音还会引起敌人的注意，这时需要吃东西来补充体力。游戏中食物的来源非常广泛，树上的野果、草丛中的兔子，甚至蛇、蝙蝠、蝎子等都可以拿来吃。装备普通武器攻击各种动植物就能将其变成食物捡在身上，而用麻醉武器攻击动物则可以将其活捉。不同的食物补充体力的量不同，Snake会对食物的味道发表评论，一般他觉得好吃的东西补充的体力也多，不过同一种食物吃得多了，之前难吃的Snake也会觉得好吃，同时增加的体力也变多。





除了食物之外，游戏流程中也能够获得各种各样的武器和道具，本作中获得的道具并非装备在身上，而是在备用背包（Backpack）中，要使用时先要进入背包菜单，将武器或物品装备在身上。要注意的是，身上只能携带武器和道具各8种，而且武器和道具都有重量，会影响体力消耗的速度。

通讯呼叫

随着剧情的发展，Snake可以通过Codec和很多人进行联系，一些剧情的交代也通过Codec完成。在Codec菜单中，玩家可以点击下屏中的人物头像来进行呼叫，或是自行调整频率。在卡关时多用Codec呼叫一下，支援小组里的人都会给Snake一些攻关的建议，如该去的地点、BOSS的弱点打法等。平时无聊也能和他们聊天，尤其是和Para-Medic对话能听到很多有趣甚至搞笑的内容。除了显示的头像之外，还有一些隐藏的频道，比如能听歌、能关闭敌人的报警、能打开某些特定的门等，这些内容能够通过威胁敌人得知。值得一提的是，游戏的存档方式就是用Codec呼叫，有一个专用的存档频道。

Tips 像是蘑菇之类的食物刚开始Snake会觉得很难吃，增加体力也少，但是吃得多就觉得好吃了，增加体力也会变多。



攻略

游戏的流程不算很长，大部分时间可能都是在看过场和对话，如果仅是攻关的话，一个多小时就能通关，但是如果仔细挖掘游戏细节的话，可能上百个小时也玩不完。由于篇幅有限，这里的攻略只涉及流程要点和BOSS打法，剧情、收集要素和一些细节留给玩家自己来发掘。本攻略以"0发现0人斩"为基础，流程中攻击敌人时只用非杀伤性武器（标志为蓝色）来对付敌人，如麻醉手枪M22、麻醉狙Mosin N、眩晕手雷Stun G和CQC等。如果使用杀伤性武器的话，可以用各种枪械火器大范围连续攻击，能够降低一些攻关的难度。通关之后，系统会根据玩家被发现的次数、耗费时间、杀人数等等各种要素来为玩家作出评价，不同的评价可以获得不同的头衔。此外，完成一些条件之后也能获得头衔，算是游戏中的一个收集要素。

贞洁行动

在丛林中降落之后，首先要到附近的树上取回装备包。在树附近按↑即可上树。在树枝上时，屏幕上会出现一个3DS标志，这是本作中加入的新要素，利用3DS的水平感应功能来为游戏中的人物保持平衡。不过这些情况下即使落下一般也能再爬上来，不用太过紧张。沿着地图的开口走会路过一个泥塘，在泥塘里会渐渐陷下去，如果再被附近的鳄鱼击倒就会危险，建议从东侧的陆路走。路上的敌人巡逻范围比较简单，利用附近的树木就能躲过他们，或者蹲在草丛里用M22把他们麻醉。前方的吊桥上有两个一起巡逻的敌人，桥的两边也各有一名敌人。另外，吊桥北端下方有一个山洞，里面有一些武器弹药。到达关押索可洛夫博士的工场时会发现这里有重兵把守，如果被发现，进入ALERT阶段的话就无法发展剧情。这里的敌人位置比较分散，行动也很缓慢，无论是利用CQC还是麻醉枪都很容易解决。要注意的是建筑中玩家的视野比较差，可能会看不到敌人的位置。进入工场东北方的房间就能遇到博士发生剧情。返回刚才的吊桥位置会再次发生剧情，Snake身受重伤，这里需要用医疗界面来自我治疗，完成治疗之后本章节即告结束。

▶吊桥南端的树上有一个蜂窝，用枪打落之后所有的敌人都会被蜜蜂赶走，就可以大摇大摆地通过这里了。

潜龙谍影 食蛇者 3D

Tips 体力低时端枪的手会抖，导致难以瞄准，蹲下或趴下能略微缓解这一现象，道具栏装备雪茄也能有所帮助，但是会不断掉血（抽烟有害健康）。

贞洁行动

再次进入丛林之中，刚刚走出不远就会再次遇到The Boss，被解除武装之后，路上还会遇到敌人，如果没法绕开的话就用CQC来对付。这里的草丛比较多，从草丛中移动时，可能脚步声会被敌人听到，一定要小心。再次来到废弃的工场时会发生剧情，与美女间谍Eva相遇。剧情过后进入游戏中的第一个BOSS战。这场战斗是与杂兵的较量，敌人共有8人，战斗开始时有4人在房间门口试着破门而入，躲在屋子的角落里或是床下，用一发Stun G就能解决他们。另外屋外东面有一名敌人，房顶上也有一名敌人，剩下的两名敌人在整个废墟的西侧和南侧，他们都可以用麻醉枪远处射击，或是CQC放倒。

战斗过后地区东北处的门就会打开，经过一片池塘后会来到一个有电网拦路的位置，这里的机关陷阱非常多。电网可以从破洞中钻过去，或是爬上附近的树从树上越过。地上的地雷可以匍匐前进将其捡起（普通行走则会引爆并引来敌兵），另外一些机关则需要玩家看仔细其位置绕过。通过这里后会遇到一个小型的基地，其中敌人不少（也有很多可拿的物品），建议从西边沿着地图的边缘走，只会遇到两个敌人，周围也没有人监视，可以轻松放倒。通过这里之后，会在一个断崖边遇上山猫，开始一场BOSS战。

山猫换了两把山猫枪之后一次能够打12发子弹，打完子弹后他就会花很长时间来装填弹药，用麻醉枪或眩晕手雷都能对其进行攻击。BOSS的Life显示在屏幕下方，Life条下还有一条较细的是BOSS的体力槽，用非杀伤性武器攻击BOSS就能削减其体力，这样能够做到BOSS战也不杀人。（至于后面过场动画里他们挂掉就是他们自己的事了，汗）不过由于麻醉枪每打一枪就要装填一次，所以无法连续对其进行攻击，打一枪就要躲开再寻找机会。山猫的手下偶尔会从背后偷袭Snake，不过山猫会训斥他们，这也是攻击的好机会。另外通过爬树、射击对面的蜂窝、打掉山猫的帽子等方法都能创造攻击的机会。由于山猫会利用子弹的弹射来攻击，这里玩家不能一味躲在掩体后面，多跑动就不容易被打中。

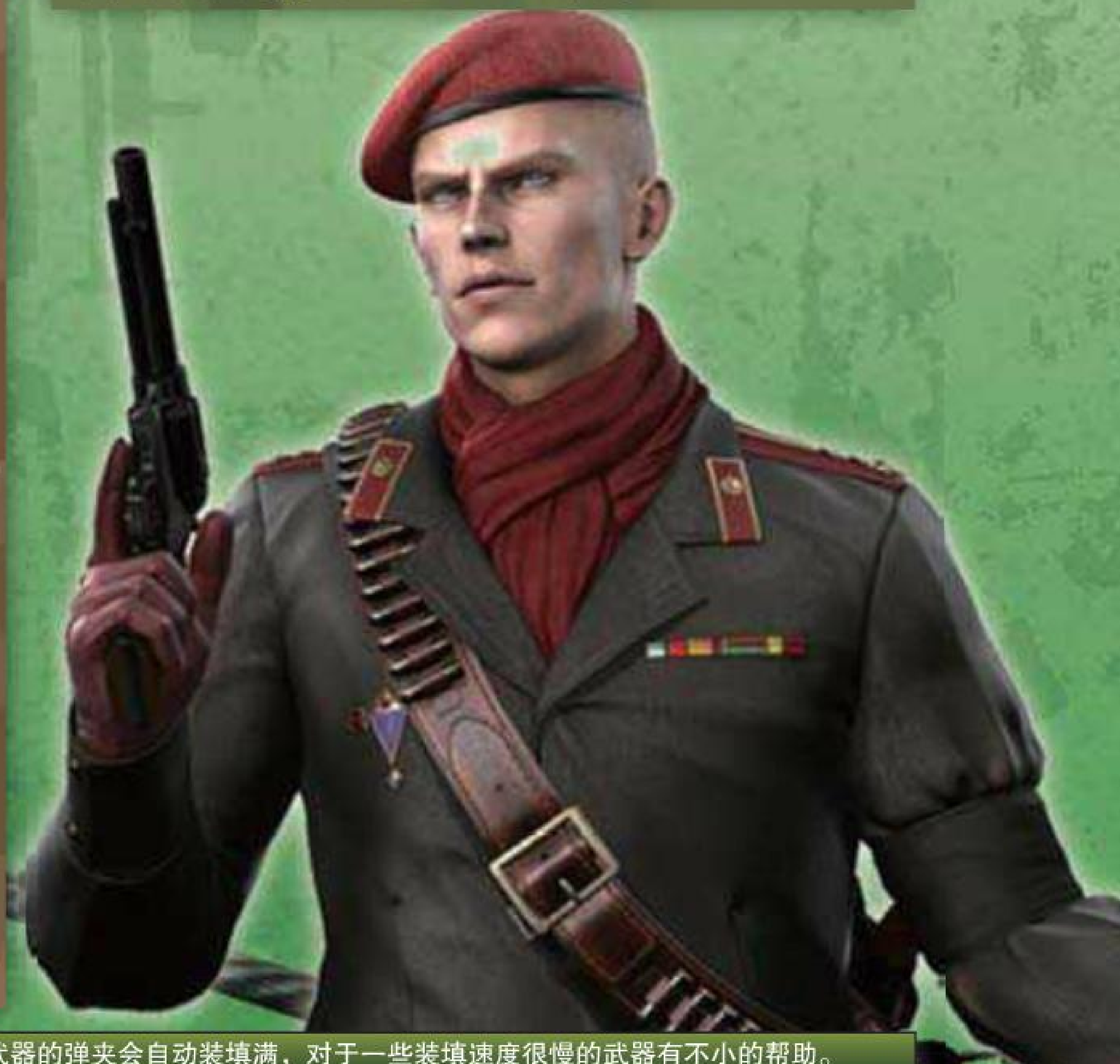
■山猫说话、耍枪等动画可以按START跳过，跳过之后他依然在那里做动作，这是攻击的好机会，好好瞄准头部开枪吧。

格朗宁研究局

击败山猫之后Snake掉入一个山洞中，刚进入时周围漆黑一片，经过一小段时间，Snake就会适应这里的亮度，也能看清周围的环境了。这里有大量的弹药、食物补给，尤其是在BOSS之前的小路上能找到一把M37霰弹枪，对接下来的BOSS战很有帮助。操控蜜蜂的The Pain是一个比较有难度的BOSS。平时他会以蜜蜂包裹住自己的身体，所有武器的攻击都对其无效，不过用各种手雷炸或是霰弹枪轰击能让BOSS身上的护体蜂群散去，这时就可以攻击了。由于攻击机会比较少，所以能够尽量打中头部是很重要的。BOSS会召唤蜜蜂进行各种形式的攻击，潜入水底就能回避所有蜜蜂攻击。在此之外，BOSS还会用枪进行扫射，这一招伤害不高，躲在水里，利用水中的平台做掩体就能不受伤害。其次BOSS会让蜂群带着手雷飞向Snake所在的位置并爆炸，看着蜂群飞行的轨迹离开落点即可。用麻醉枪打BOSS时有一个小技巧，就是先把消声器去掉再打，这样能节省消声器的磨损，反正BOSS战中不必担心枪声被发现。



▲BOSS扔手雷时，如果手够快可以向衔着手雷的蜂群开枪，手雷就会落在水里甚至BOSS脚下。



Tips 连按两次方向键右可以快速的卸下武器再装备上，这时武器的弹夹会自动装填满，对于一些装填速度很慢的武器有不小的帮助。

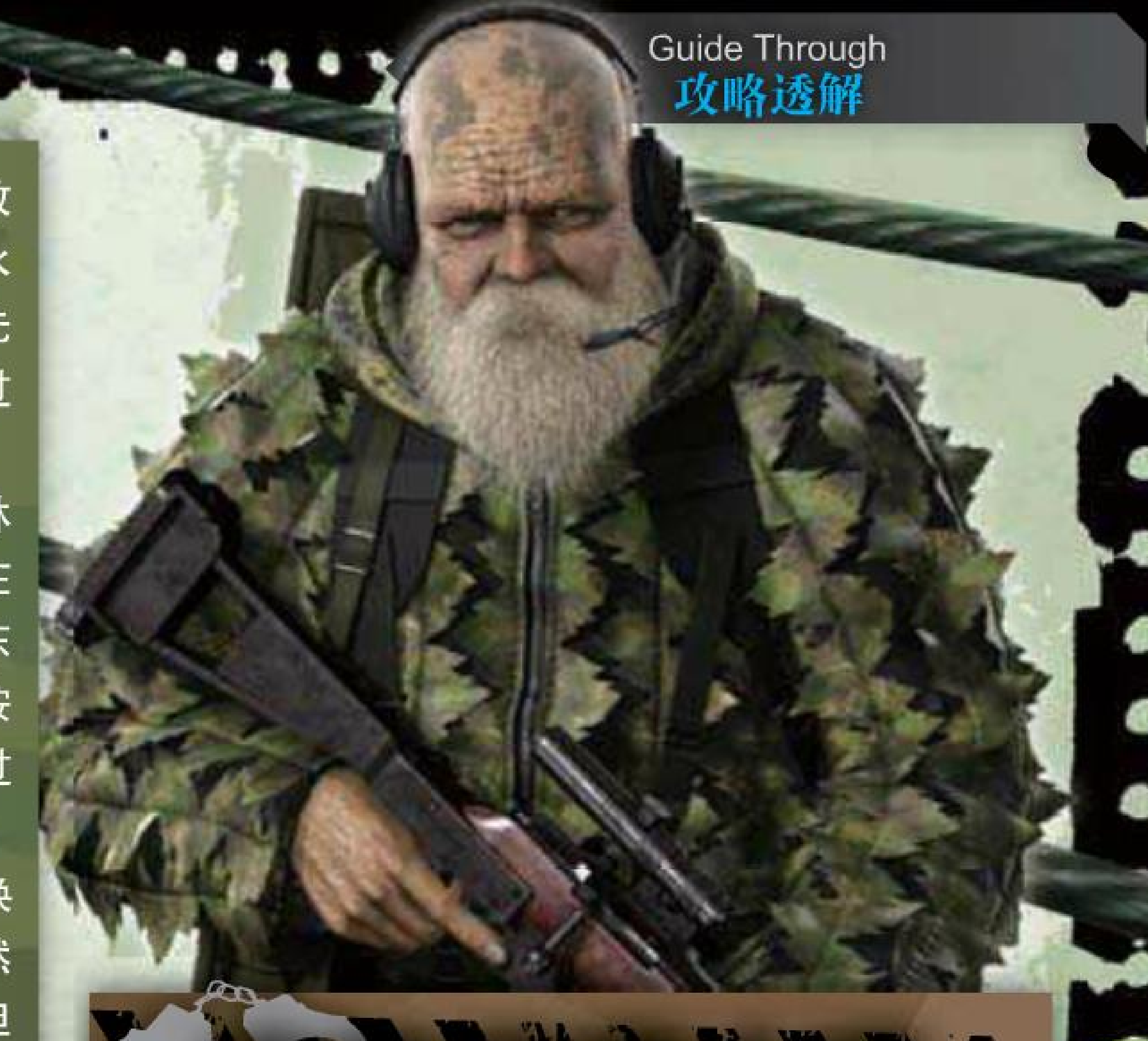
击败The Pain后进入一段水路，这里会有敌人的单人侦察机在巡逻，换上合适的迷彩在浅水里游泳前进就不容易被发现。前方的岔路可以先走左边收集一些补给，再走右边触发剧情。通过一个仓库，这里有一道红色的门暂时无法打开，从楼上的出口离开后，经过一片有很多陷阱的林地后来到研究局，建筑的外围被电网包围，好在最西边有一个缺口可以爬进去。再来到建筑东侧，这里有个门无法直接打开，只能背靠门后按R敲几下，会有个敌兵来开门，解决他或是绕过去即可进入。

通过研究局的庭院进入主建筑，这里可以换上“Scientist”制服伪装成这里的研究者，虽然穿上这套制服之后不能用武器或CQC攻击，但只要不作出什么奇怪的动作，敌人的士兵是不会识破的。不过其他研究员则会识破玩家的伪装，一定要注意。建筑中各种道具非常多，其中包括M22的消声器，可以仔细搜刮一番再走。推进剧情需要先上楼，再到另一侧的B1，在敌士兵的办公室里能够捡到Cig Spray，这是惟一可以在伪装下使用的武器，用它麻醉工作间中的研究员，就可以进入最深处的办公室发生剧情。

剧情过后拿到钥匙卡并原路返回，离开研究局后会面对另一场BOSS战。The Fear身着一身隐蔽性极强的迷彩，并且身手敏捷，他会在树枝上跳来跳去，找到Snake后就会使用弓箭攻击，被射中的话会受伤并持续掉血，一定要第一时间进入治疗菜单，消毒、止血并用刀挖出箭矢。由于这里很难看清BOSS的位置，推荐戴上Therm G来观察，发现BOSS后绕到他侧面或后面进行攻击。进行0人斩攻略时需要注意，BOSS的体力即使未受到攻击也会很快地下降，但是降到一半之后，他会下地觅食，如果让他吃到东西就会回复体力，对麻醉武器非常不利。如果他觅食的话一定集中攻击，让他无法顺利吃到东西。



▲这里有一个取巧的方法：通过调整系统日期等方法准备一些变质的食物（图标上有苍蝇标志），找地方藏起来等他自然饿下来觅食，提前把这些食物装备在武器栏中并扔出去，BOSS吃了之后就会中毒并减少大量体力，虽然也能趁机攻击，但是如果扔上三五个变质食物的话，他就会连续中招吃到死，全程不需玩家动手……



克拉苏诺山脉

回到刚才的仓库，现在那道锁着的门可以打开了，一路上敌人数量不多，但是位置相当隐蔽，加上在丛林里很难发现，必要的时候可以带上Therm G来观察敌人位置。进入一片广阔的林地之后迎来对The End的战斗。这名老人是位老练的狙击手，使用麻醉弹进行攻击，击中Snake后，如果不及时进入治疗菜单用刀取出子弹，就会快速损失体力，当体力槽为空时就宣告战斗失败。这场战斗的主题是狙击和追踪，战斗的场景包括了4个地图，打开地图菜单后可以看到地图上标有○型的狙击点位置，BOSS会躲藏在这些地方的草丛中，一旦发现玩家的踪迹就会开枪，当BOSS开枪时，玩家可以打开地图，BOSS所在地会被标为红色，如果能绕到该地点的话就可以用麻醉枪或拳头对其进行攻击。在被攻击之后，BOSS会扔下闪光弹并且逃跑，这时注意观察地面能发现他逃跑的踪迹，用Therm G也可以看到地上的脚印。跟着脚印来到下一个狙击地点再进行攻击。由于场景中有大量的食物来源，即使被击中，疗伤之后多吃东西也能撑住。这场战斗很需要玩家的耐心，静下心来寻找敌人的踪迹是制胜的要诀。



▲这个BOSS也有取巧的方法：存档退出游戏后，调整3DS的系统时间，将时间向后调8天以上，再进入游戏，就会发生The End老死的剧情（他已有100多岁了），从而不战而胜。如果调整的日期在3～7天内，则会发生Snake被抓住的剧情。

Tips 很多过场动画中屏幕上会有R键的提示，这时按R键可以用不同的视角来看，能够看到一些特殊的镜头。

战胜The End后，爬上一道长长的楼梯来到山顶上，这里虽然看似视野开阔，但是其实地形起伏很多，也有一些隐蔽的小路，可能一转弯就迎面遇到敌人。所以这里一定要先仔细观察是否安全再前进。翻过一系列战壕，到达最高处的房间中发生剧情。剧情过后，再回到战壕里，移动到地图上标有×标记的位置。这里要小心战壕中会有敌人的喷火兵出现，攻击力非常强，最好不要招惹。之后就会遇到同样是用火进行攻击的BOSS——The Fury。BOSS的主要攻击手段是喷火和飞行冲撞，攻击范围非常大，威力也很强。如果被火烧中会受伤，不赶紧疗伤的话就会持续掉血。BOSS平时会在场景中走动寻找Snake，找到的话就会使用大范围的火焰攻击。建议玩家开打就来到地图最北端的平台上，这里能够看到整个场景里5条长廊里的动向，玩家穿上黑色服装，半蹲在这里就不容易被发现，看到BOSS在长廊里移动时用麻醉手枪或狙击枪来攻击。等BOSS发现我们的位置时先跑到其他地方躲一躲，如此往复很快就能战胜他。


▶这里的场景中有一些水管，可以浇灭地上的火，被困住时不妨一试。

格洛兹尼基地

击败The Fury后前往核战车所在的基地，进入位于东北方向的研究所后，Snake需要找到一名叫雷科夫的敌人并装扮成他。这里玩家需要先把2楼的研究员们都解决掉，然后在1楼的厕所里找到雷科夫（他的头发比普通敌人长很多，长相则跟面部迷彩中的面具一样——即2代中雷电的形象），把他打晕或是麻醉后，拖到2楼有几排衣柜的更衣室里，如果不在报警状态下就会触发剧情，接下来换上雷科夫的衣服并带上面具，从更衣室西南角的门中出去，一直走就能触发大段剧情。


■变装之后可以在基地中大摇大摆，敌兵看到玩家都会敬礼，就算打他们也不会被还手，还能听到他们的奉承。

剧情过后，Snake被困在监狱中。这时给自己疗伤，可以挖出被打入身体的假死药，使用后敌人会开门来查看，然后等敌人走后就可以离开。这里需要逃到地图北部标有×标记的位置就可以脱逃，途中由于没有好用的武器，自身的隐蔽率也相当低，要小心敌人的巡逻路线，更要小心听觉灵敏的军犬，通过一段长长的下水道之后看过剧情，进入与The Sorrow的对决，玩家可以一直前进，之前所杀过的敌人的灵魂都会出现在河道中，这里并不需要玩家对付BOSS，而是死掉之后使用苏生药即可。如果能够走到路的尽头，可以获得The Sorrow的迷彩。来到附近瀑布后的洞窟里从Eva处取回装备，准备回到基地破坏核战车。剧情过后沿路直走，途中能见到C Box B，爬上梯子后重回基地。来到前面逃命的下水道入口附近，可以发现一辆货车，爬上车并装备C Box B的话，就可以直接进入核战车的格纳库。这里需要在这里的4个液体燃料罐上装上C3炸药，每个燃料罐附近都有敌人把守，这里地形比较单一，很容易绕到敌人背后形成CQC的机会。安好炸药后进入剧情，开始和Volgin的战斗。

▶战斗中戴上雷科夫的面具，还能让他有一瞬间的犹豫，创造一次攻击机会。

Volgin是个比较难对付的BOSS，他身上带有蓝色电流时，枪械攻击的子弹会被弹开，CQC也无法成功，只有等电流暂时消失时才会出现CQC的提示。如果被他发出的电流打中，当前手里武器的弹夹会被清空，平时多按方向键←将武器收起，残弹数量就不会受太大影响。他在地板上放电的招术可以按R键的翻滚来躲避。

他还会两招发射子弹的招术，一是弧形的扫射，围绕他做圆周运动就能躲开，还可以借机跑到他背后进行CQC；二是在体力不到一半时高举双手发动的扫射，可以趴在地上来躲避。

另外在他跑动和出拳攻击时不要站在正面，绕到背后用CQC把他放倒，摸出麻醉枪来补上几枪，如此循环就能在限制的时间内打倒他。

Tips 游戏的每个场景中都有一个耀西（相当于原作中的青蛙），打中时会发出叫声，一共64个，全部打过的话通关后可以获得隐形光学迷彩。用CQC威胁敌人后，能从敌人嘴里得知很多有用的信息，如该地区解除警报的通讯频率、听歌的通讯频率、地图上敌人的分布等。

最后的战斗

战过BOSS之后进入系列例行的追逐战阶段，Eva开着摩托载着Snake逃避核战车Shagohod的追击。这时我们的子弹数量无限，麻醉枪打中敌人任何部位都会立刻生效，所以使用M22打起来难度并不高。Eva会不时停下来，这时要求玩家消灭画面中的敌人才能继续前进。在来到大桥前时，Eva会让Snake狙击桥安置好的炸弹，这时千万不要心急，等Eva说让开枪的时候再动手，否则会直接GAME OVER。之后进入与Shagohod的战斗。核战车的弱点在背后裂缝冒烟的部位，使用火箭筒攻击它的轮子能够限制其移动，这时就可以攻击背后的弱点，几次循环之后Volgin使用自己的电能来驱动核战车，打法和前面差不多，仍然是用火箭筒攻击它的轮子，当Volgin露出破绽时就用麻醉武器射击头部，用不了几枪就能解决战斗。

▶战斗中攻击的机会不多，一定要瞄准好再攻击。



在击毁核战车之后依然是追逐战，这时的敌人会比较难缠，如果不消灭的话就会追着不放，用麻醉枪打起来很有难度，比较考验玩家的枪法，用夜视仪等物品可以帮助瞄准。在树林中时，Eva会提醒Snake前面有树木挡路，如果不及时用火箭筒清掉的话会掉不少血。成功逃出之后会有Eva受伤的剧情，为她疗伤之后带着她走，这里敌人很多，而且Eva的移动速度很慢，会大大地拖后腿，把她带到湖边就会发生剧情，进入最后与The Boss的对决。

The Boss的迷彩与环境颜色很像，离得稍微远一点就不易分辨，戴上Therm G能够帮助玩家在花丛里找到她。她经常会先寻找Snake的位置，用开枪作为掩护冲过来CQC，接下来开枪并撤退，躲入障碍物中，再伺机行动。在她发动CQC攻击Snake时，看准她抓住手的时机可以按R键反制她的CQC，之后可以补上几枪，她就会逃到远处，这时能够确认其位置的话，可以用麻醉狙击枪打上两枪，等她再来找上门。如果不擅长CQC操作的话也可以和她打游击，换上白色系的战斗服，多用蹲走等方式，可以绕到The Boss侧面来攻击她，反复也能磨掉她的体力。

剧情过后又有个有趣的桥段，Snake和山猫用枪来赌命，不过这里的选择不会有太多影响，玩家可以随便选来看山猫不同的反应。这个段落过后即告正式通关。



拿到游戏后的第一感觉就是操作不便，由于比PS2少了很多按键，3DS版很多动作做起来都比较费力。不过本作采用了4代的动作设置，可以蹲走、自由控制视角、边瞄准边移动等，比起原作略显僵硬的动作系统好了很多，对攻关有不小的帮助。游戏的内容和素质都是毋庸置疑的超一流水准，可发掘的要素和玩法相当多，技巧性也很强，非常耐玩。推荐给所有没机会体验原作的玩家。

Tips 在CURE里用滑杆一直转动Snake，切出菜单后他会呕吐（有时还会被NPC鄙视），若吃了变质食物或是毒蘑菇之类的可以用这个方法来解读。用麻醉武器击败很多BOSS后都会获得迷彩服作为奖励，像是隐蔽率极高的蜘蛛迷彩，能够恢复体力的苔藓迷彩等，玩家可以注意收集。

文 胧月&阿鲁 美编 咕噜

クロヒョウ2 龍が如く 阿修羅編

黑豹2 如龙 阿修罗篇			
クロヒョウ2 龙が如く 阿修罗编			
PSP			
SEGA	A·AVG	日版	2012年3月22日
1～4人	6279日元	无对应周边	
相关报道：—			

“《黑豹》系列”是《如龙》大家族的旁支作品，和家用机上的《见参》、《终焉》一样，均不属于正统续作。然而初代《黑豹》在PSP上创下了超越20万的销售佳绩，同时也是名越稔洋投入了大量个人感情的作品，因此其生命力得以延续。这次的《黑豹2》秉承了初代的系统和剧情表达方式，流程更加充实耐玩；战斗方式则与前作大同小异，不过追加了豪放的墙壁奥义和双人奥义，爽快度极高。



基础篇

和前作一样，玩家在游戏中能做的事情同样有三件：1.发展主线剧情；2.完成支线任务；3.进出娱乐、打工场所，自由打发时间。主线剧情由前作的擂台十连胜变为打败阿修罗八部众，且活动范围由前作的神室町拓展到神室町和苍天堀两个区域，丰富度倍增。支线任务除了前作的固定？任务外，还追加了随机触发的！临时任务，令平日的闲逛更具变数。支线任务保留了前作的排名战、寻找流浪猫、街头斗士取材、收集美女卡片等等，另外还追加了帮助龙之狂热清理门户、双人排名战。

主线

游戏的主线共有10章，详细攻略法会在后文的流程中予以说明。主线中每章的BOSS会携带大量经验值和流派熟练度，因此建议玩家在攻略前尽量不要装备熟练度在4级以上（如果突破了界限，则不要装备接近10级）的流派，这样会导致获得的熟练度溢出而浪费。特别是平时的遇敌经验并不多，BOSS可谓主要的经验来源。



支线

狭义上的支线剧情分为？和！号两种，按下SELECT键打开地图，查找上面的问号标记即为支线任务。

问号类的支线任务非常简单，玩家只需接完任务后按照其语言提示前往指定场所，按部就班地打完架或玩完迷你游戏即可完成。不懂日语也没关系，只要满地图往有问号标记的地点奔即可。

感叹号类的支线任务无法在地图上查看，在神室町和苍天堀奔走时，主人公的头上偶尔会跳出红色的感叹号，且地图上出现“C”字标示，代表触发了这类特别任务。该类任务与问号任务在完成方法上并无区别。

寻找流浪猫

作为几乎贯穿全主线的重要支线任务，在第二章自动触发。玩家只需走到地图上标记的猫所在地，停留几秒，待龙也头上出现○标记时按下○键即可。有些流浪猫虽然没有在地图上标记处，但如果玩家在经过某些地点时听到猫叫，也得停下来略作等待，同样可以收到这些未经标注的猫。本作的流浪猫任务额外增加了稀有猫，寻找到普通猫的奖励和前作一样，均为增加冢原道场的价格优惠，折扣度从5%到20%依次递增；稀有猫的标志在地图上是蓝色的，一共有10只，每寻找到一只，就可以前往道场，与冢原老人身边的孙女对话，换取特殊报酬。

普通猫的收集数对应报酬

收集数	使用费
25只	道场优惠5%
50只	道场优惠10%
75只	道场优惠15%
101只	道场优惠20%+秘传书～土の巻～

稀有猫的收集数对应报酬

收集数	报酬
1只	チタン制の指轮
2只	足首用ミサンガ
3只	银の腕轮
4只	ゲルマニウムネックレス
5只	破れた怒りの护符
6只	眼力増强コンタクト
7只	浪人の勉学の御守り
8只	鬼子母神の御守り
9只	七福神の御守り
10只	纯金の疫病神

离反者讨伐

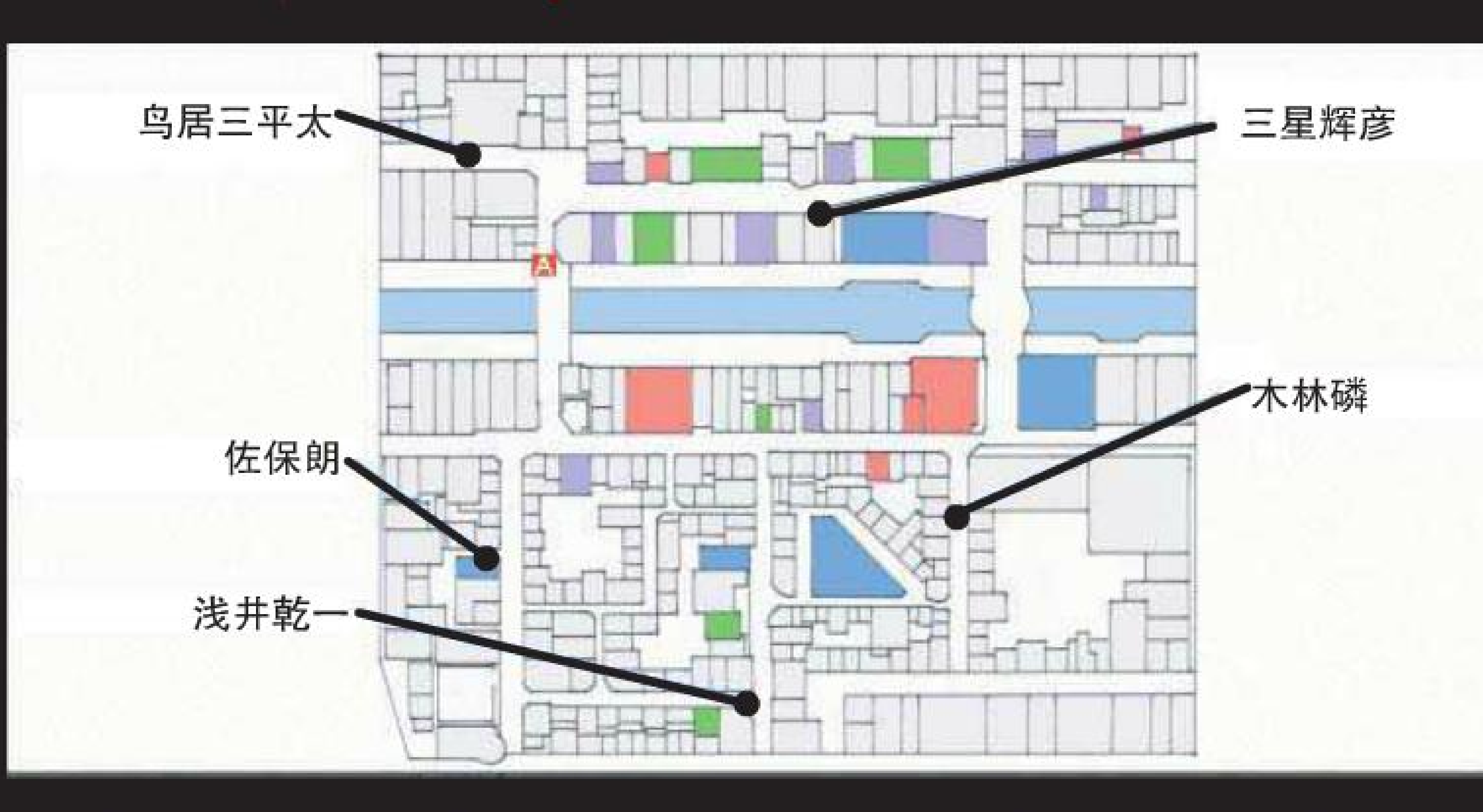
本作新增的任务，第二章与天马分别并前往九鬼事务所后自动开启。剧情中的起因是不少曾在龙之狂热中打过擂台的选手独立后成为危害街道的恶人，右京龙也要在街道上找到他们，并使用相同的流派将其击败，获得学习新必杀技的机会。离反者一共有6个（包括初始的5个和最后隐藏的1个），玩家可参考地图寻找到他们，不过要注意直到第六章才能全部开放。将他们全部击败后除了各自的原有报酬外，还有额外的10万赏金。



名字	开放章节	流派	奖励道具	获得必杀技	报酬
河原崎飒	第二章	喧哗LV5	赤い宝石	喧哗フックパンチ	3万日元
叶山吕美夫	第二章	ボクシングLV5	丸い宝石	ステップ低空アッパ–	3万日元
本丸影次	第四章	ムエタイLV8	小さい宝石	アグニ	5万日元
续木正宗	第五章	相扑LV6	黑い宝石	地狱ぶちかまし	5万日元
穴吹弹	第六章	军队格斗术LV7	尖つた宝石	フランベルジュ	5万日元
真壁隼人	第六章	喧哗LV8	大きい宝石	–	1万日元

喧哗师取材

与离反者讨伐大同小异，打败这些喧哗师同样可获得道具、必杀技和金钱的多重奖励。取材任务最初在第三章的苍天堀时触发开放，直到第九章才会开放完全。



名字	开放章节	流派	获得必杀技	指定流派	报酬
木林磷	第三章	プロレスLV6	刚腕フックパンチ	家原流古武术	2万日元
浅井乾一	第三章	综合格斗技LV5	横移动式パントキャノン	プロレス	5万日元
佐保朗	第四章	柔术LV3	胴回し回转蹴り	ルチャ	5万日元
鸟居三平太	第七章	空手LV4	白鸟蹴り	综合格斗技	2万日元
三星辉彦	第九章	ルチャLV7	サマ–ソルトキック	柔术	2万日元

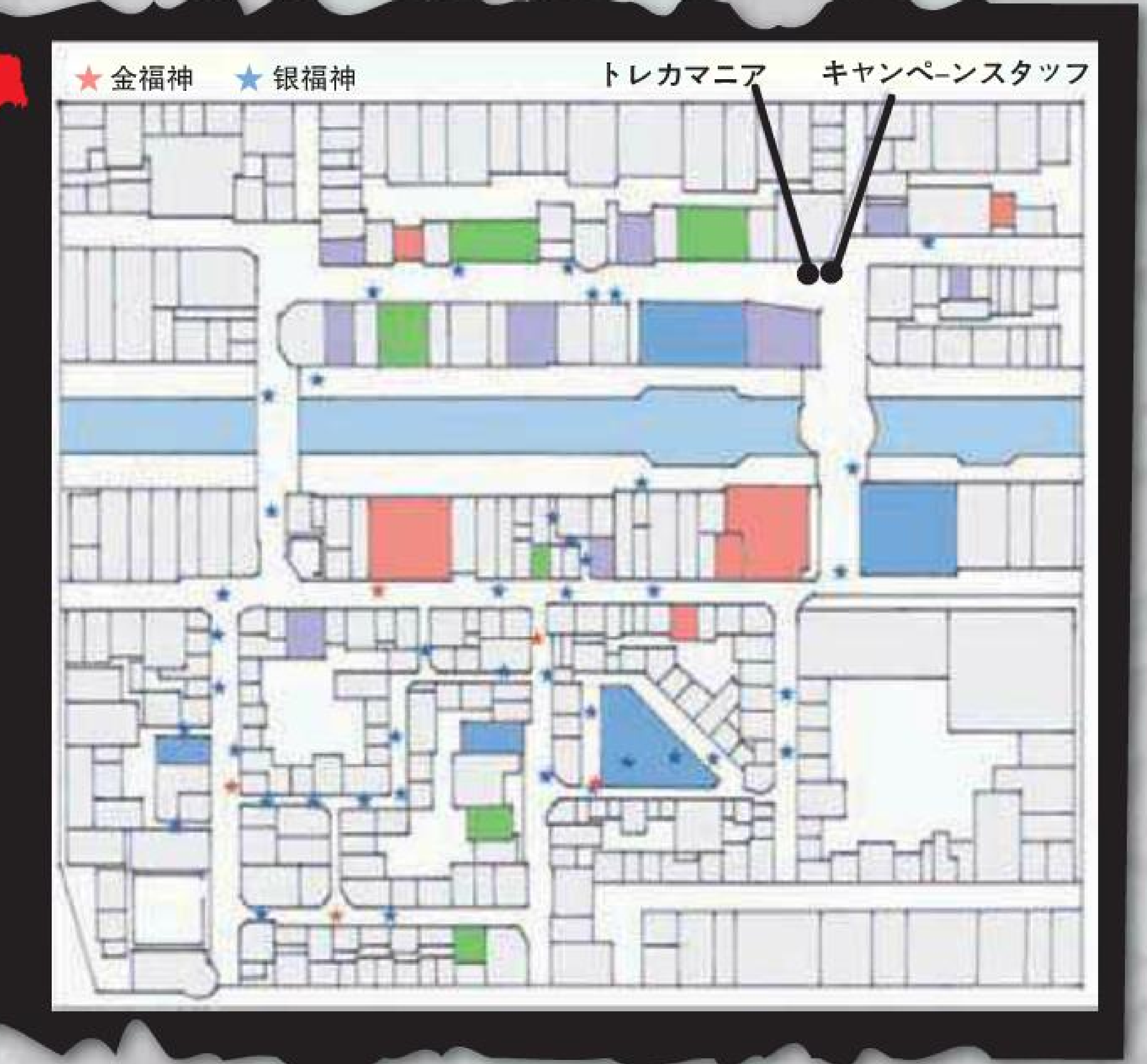
神室町单人排名战

排名	必要防卫战次数
1～4位	6次
5～9位	5次
10～14位	4次
15～19位	3次
20～24位	2次
25～29位	1次

第二章初始收到运营委员会的手机短信，前往“ピンク通り里”与男子（地图上标记为R）对话可参加神室町的单人排名战。本作的排名战与前作不同，无法随时挑战，必须耐心等待比赛的通知邮件。且当收到邮件后一段时间内，如果玩家没有及时参加，报名就会强制中止，必须再次等待邮件的到来。另外要注意的是，想要提升自己的排名，必须先进行一定次数的防卫战，因此提升排名比以往要难得多。

交换卡片

第三章在苍天堀的右上角可开启本支线任务，玩家需要在地图上寻找金银两种福神（ビリケン），以换取卫藤美彩、绫乃美花、秋月三佳和朝仓由舞4名女性的交换卡片。交换卡片一共有24枚，每张卡片需要1个金福神或4个银福神交换，每集齐一个人的交换卡片，即可完成读音的支线任务。图中给出苍天堀地图上所有福神的位置，红色★代表金福神，蓝色★代表银福神。



苍天堀双人排名战

第三章前往苍天堀的右侧河道附近，可以看到接任务的男子，地图上同样以R标出，参与条件和防卫次数均与神室町排名战一致。两个排名战均能随着排名的提升获得大量经验和优秀道具，建议玩家一旦接到短信就立刻前往，免得耽搁时机。

连胜组手（通关后）

通关后，在主菜单的エクストラ里可选择“胜ち拔き组み手”，以强制等级1的状态完成连战任务。使用角色可在龙也、隆昌、信司、诚、优太和保这6人中选择，注意部分战斗往往有附加条件，必须满足了才能获胜。

名称	胜利条件
组み手其の一	300秒以内打倒5个敌人
组み手其の二	300秒以内让1个敌人掉入洞里
组み手其の三	120秒以内打倒一个敌人，且自己胴部的负伤度不能到达100%
组み手其の四	180秒以内打倒10个敌人，敌我双方的体力值均为30%
组み手其の五	300秒以内打倒15个敌人
组み手其の六	300秒以内打倒10个敌人，龙也的初始耐力值被强制降低
组み手其の七	240秒以内打倒20个敌人，敌我双方的体力值均为20%
组み手其の八	60秒以内让敌人的头部负伤度到达100%
组み手其の九	300秒以内打倒5个敌人，自己的体力值强制为50%
组み手其の十	300秒以内打倒1个敌人

BOSS排名战（通关后）

通关后选择主菜单中的PREMIUM ADVENTURE可进入自由冒险部分，此时可前往神室町的担任排名战男子处对话，挑战BOSS排名战。该排名战无需进行防卫战，只要打赢便可提升名次。不过当玩家成功升到第一位以后，会接到来自其他对手的挑战邮件，胜利后能获得40万的奖金，且经验值也非常可观，用来练级最好不过了。

打工

地图上以￥标记的地点为打工点，可通过完成迷你游戏来赚钱。

餐馆

神室町和苍天堀都有诸多不同档次的餐馆，从便利店到高级料理不一。餐馆的最大作用当属为主人公回复体力，同时获得一定量的经验值。虽然各餐馆的大菜对体力的回复量差不多，不过越贵的餐馆中，吃一顿饭获得的经验值也越多。体力值到达最大值时无法用餐。

战斗篇

基本操作方法

战斗时经常用到多个组合键位，故事模式开始后，系统会故意安排一些简单的杂兵战，对玩家进行操作教学。下文会对龙也的所有战斗基本操作予以讲解，注意即便是基础攻击，按键对应的动作也会根据战斗风格的不同而变化。

操作一览

移动：方向键/滑杆

按方向键或推动滑杆可指挥龙也的移动，移动时的脚步随战斗风格变化。

闪避：方向键/滑杆+×

以方向键的四个方向配合×键可瞬间向任意方向快速移动一步，可用来躲避敌人的攻击。不按任何方向键按下×，龙也会默认向前快速移动一步。闪避很消耗体力，容易让龙也进入疲劳状态。

冲刺：方向键/滑杆+长按×

冲刺可进行较长距离的自由跑动，也可以用来回避BOSS级敌人的喧哗奥义。被多个敌人包围时可利用该操作冲出重围。冲刺中按□或△能使出冲刺攻击，按○可扑倒对手。冲刺攻击和扑倒的威力都很高，但冲刺同样会容易让龙也疲劳，注意不要过度使用。

基本攻击：□/△

□为拳头，△为脚踢，连续输入□或△可形成连技。需注意这一代的普通连技需要在流派等级提升到一定程度时才会解禁，且需要去道场的“スキル强化”项目里专程习得。

特殊攻击：方向键+□/△

用方向键↓+□/△键可使出攻击敌人腿部的下段攻击，方向键→+□/△键为踏前一步的突进攻击，方向键←+□/△键是威力较高的强攻击。这些特殊攻击均可与普通的□和△形成连技。

倒地追击：敌方倒地时□/△

对被打倒的敌人继续追击的技巧，冲刺中的攻击同样可以追地，且威力更高。

单膝跪地追击：敌方单膝跪地时←+□/△

仅当敌人被打得单膝跪地时才能使用的技巧，使用强攻击能提高该有利状态的出现频率。

起身：倒地后连打×

被敌人打倒后连按×键可快速起身，起身的同时按□为起身拳攻击，按△为起身脚攻击，按方向键可向任意方向翻滚起身，逃避追击。

抓住敌人：○

正面按○可揪住敌人的衣领，在敌人背后按○可直接锁喉。

投技攻击：按○键抓住敌人后输入□/△/○

投技攻击分为三种，先按○键抓住敌人，输入□和△分别是对应拳和脚的打击系攻击，输入○则是用摔投把敌人打倒，如果配合方向按○，便可将敌人扔向指定方向。投技攻击威力较高，不但能让对手倒地，还能在团战时牵连周围的其他敌人，被包围时可用以脱身。虽然一些较强的敌人能挣脱，但本作中的投技依然强大——或者说强度更超前作，因为其能根据当前环境派生出更为实用的招式，具体如下：

墙壁奥义：用○抓住敌人，并把敌人扔向墙，此时根据画面提示按下×键，即可发动墙壁奥义。墙壁奥义的好处是不消耗HEAT槽。

场外KO：在打斗过程中如果破坏了墙壁，再把敌人用投技向着墙壁上的破洞里扔，便可让他出场。出场的效果等同于直接KO。

双人奥义：和墙壁奥义一样，双人奥义无需消耗HEAT槽，使用方法是将敌人扔向龙也的搭档。

锁喉擒拿：○抓住敌人后L

正面抓住敌人后按L可绕到敌人背后，锁住对方的喉咙。当龙也战斗风格里的背面投技威力较强时积极使用吧。

喧哗奥义

攻击命中敌人或经过一定的时间，龙也的上半身会浮现出火焰一样的斗气，进入“HEAT状态”。在HEAT状态时按○抓住敌人后再输入×键，能使出威力远超普通攻击的喧哗奥义。HEAT状态分若干阶段，阶段越高对应的喧哗奥义也越强。

防御：L

按L键进入防御状态，可防御住来自正面的攻击。在防御状态下按方向键的任何方向，能边防御边行走。防御过度会导致手腕受伤，所以应对敌人的攻击时不要完全依靠防御，适当使用闪避也是很有必要的。



必杀技：长按□/△后松开

按住□或△键后龙也进入蓄力状态，接着松开按键便可使出威力较高的“必杀技”，即蓄力攻击。被必杀技命中的敌人必定会倒地，且蓄力时间越长、必杀技威力越高，不过由于蓄力时龙也全身处于无防御状态，也容易遭到敌人的攻击。

指令必杀技：方向键/滑杆360°绕一圈+□/△

难度较高的必杀技，不熟练时容易发失误。相应地，其威力和攻击距离也很长。

自动闪避攻击：看准敌人的攻击时间按×

配合敌人的攻击时机准确按下×键，画面会变为慢动作，同时龙也使出自动闪避攻击。由于该种攻击抓住了敌方的硬直，因此是无法被防御的。另外需要注意的是，本作中如果敌人成功对我方使用了自动闪避（即使没有追击），龙也必定会进入疲劳状态。

返技：○+方向键←

返技可架住对方的攻击并反过来对其造成伤害，是非常有效的技巧。不过返技在输入指令后的持续时间较短，需要看准敌人的拳脚动作来使用。

武器攻击：L+○拾起武器

拾起武器后按□或△键可击打对方，按○可将武器投掷出去。拾起武器的状态下再次按L+○可丢掉武器。武器攻击威力很强，即便敌人防住也会承受伤害。

锁定目标切换：R

一场战斗中同时出现多个敌人时，按R键可切换龙也当前的攻击锁定目标。

锁定解除：按住R键

按住R键后解除对场中任何一个敌人的锁定，玩家可用方向键操纵龙也自由移动。

挑衅：△+○同时长按

同时长按两个键能让龙也展现挑衅动作，能完整做完一次挑衅，中途没有被敌人打断的话，便能大幅提升HEAT槽。

战斗的开始与结束

战斗开始

在地图上的遭遇战碰到敌人、或在主线支线任务因固定剧情而开打，便进入战斗的开始阶段。有一定几率会出现两种特殊开场：第一种，敌方从龙也的身后发动奇袭，玩家需要根据屏幕上的按键提示在限定时间内完成QTE，成功后能反过来给敌人一拳，但如果失败则会遭到一次攻击；第二种，双方进入角力状态，这时要快速连按方向键和四个功能键，胜利后会让敌方陷入倒地或气绝状态。

战斗结束

街头遭遇战结束后，系统有一定几率会提示玩家怎样处置对手。○、□、△分别对应不同的处置方式，需要注意“ぶつとばしてやるよ”选项必须要求龙也在战斗结束时处于HEAT状态（即可以使用喧哗奥义的状态）才能选择。△键可把对方收为自己的同伴，这些同伴可在通信模式下对战使用。

各选择结果

按键	选项	效果
○	俺の前からうせろ	获得金钱1.25倍
△	ぶつとばしてやるよ	获得经验1.25倍
□	俺についてこい	将敌人收为同伴



战斗系统详细

龙也多彩的行动方式只是战斗的基础，其他诸如“HEAT状态”、“负伤度”等等均是战斗系统的重点要素。熟练掌握所有的系统，能更轻松地获得战斗胜利。

HEAT状态

在战斗中积蓄HEAT值到一定程度，龙也会身缠斗气进入HEAT状态，仅仅在这个时候玩家可以使用喧哗奥义——○键抓住对方后按×。身缠斗气时继续积蓄HEAT值，HEAT的等级会进一步上升，使出的喧哗奥义更为强劲。HEAT状态除了能使用喧哗奥义外，还有以下两个好处：1.龙也用○抓住对方时不易被挣脱；2.龙也不容易因负伤部位遭打击而发生崩足。本作对HEAT状态进行了简化，第一阶段为蓝色斗气，接下来则直接进入红色斗气，不再有黄色斗气的过渡阶段。

HEAT值的增加方法

想直接进入HEAT状态可使用“タウリナ–”等道具，但龙也每次携带的道具数量有限，因此利用战斗中的行动来积蓄HEAT值是至关重要的。挑衅的积蓄值虽大，但使用过程中容易遭到敌人的阻碍而被强制打断。参见下表，根据战斗状况选择最好的增加HEAT值的方法吧。

增加HEAT值的行动：战斗中时间经过、打击技/投技成功命中时、完整挑衅、返技成功时、自动闪避成功时、角力中按键连打。

负伤度

负伤度是本作的重要系统。遭到攻击后，角色的头、胴、腕、脚四个部位会根据击打而累积伤害值，伤害值累积到一定程度，该部位即进入受伤状态。本作的受伤速度相对快了许多，玩家在杂兵战中要尽量压低负伤度。

受伤会对行动产生如下影响：

头部受伤：有很高几率进入气绝状态，气绝时玩家无法操作角色。

胴部受伤：行动时更容易疲劳。

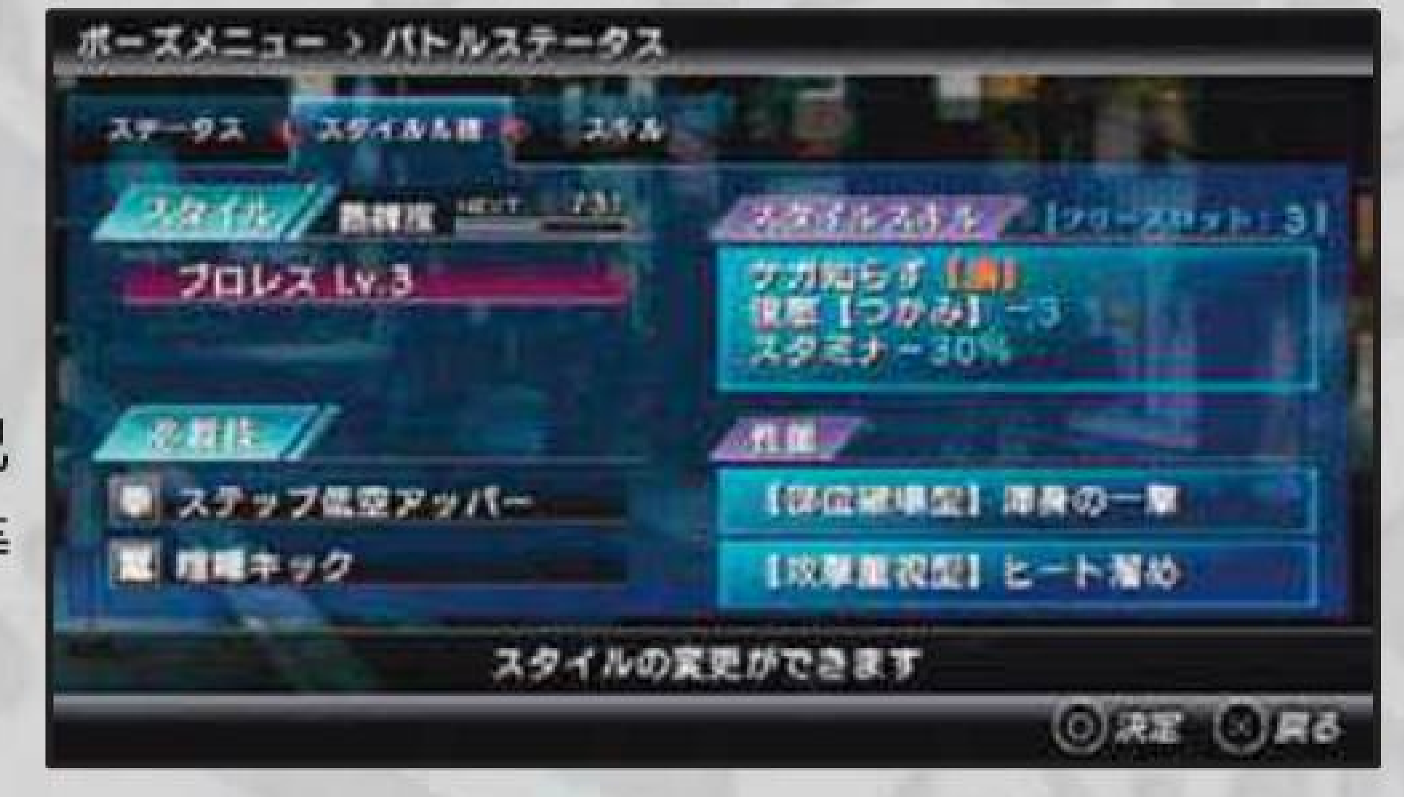
腕部受伤：容易被对手破防。

脚部受伤：容易单膝跪地。

配合方向键使出的上段或下段攻击能有选择性地集中打击某一部位，造成对手的受伤。根据受伤状况的严重程度，战斗中的示意图标会从白色往红色渐变。负伤度无法通过饮食来回复，要解除受伤状态可前往药局或便利店等场所购买对应的治疗药并使用。另外，前往流程中的特定地点的医务室或医院也能对受伤进行治疗。龙也升级时、或在家原道场习得新必杀技时也能让负伤度一次回复完全。

疲劳

不间断地使用冲刺、闪避、连技、必杀技，或被敌人成功即时闪避，龙也会陷入疲劳状态，短时间内无法行动。如果玩家发现龙也的动作已经变得颇为迟钝，那便先暂定使用冲刺、闪避等大量消耗耐力的行动。如果敌人陷入疲劳状态，则同样是我方展开攻击的好机会。



龙也的成长与强化

战斗后获得的经验值和道场修行能让龙也渐渐向“最强”靠近，当然本作动作要素充足，玩家自身的修炼度也与龙也的实际战斗能力挂钩，除了龙也的数值外更要磨练自己的技术。



通过战斗获得的经验值积累到一定程度，龙也会升级，提升最大体力的同时获得若干加成点，玩家可对拳、脚、投、耐力、喧哗奥义和防御力这6个项目自由分配加成点。战斗风格的等级需靠积累该风格自身的熟练度，每次战斗结束后，战斗风格获得的熟练度是经验值的30%。

流派的习得

游戏中以日语“スタイル”表示，代表龙也当前的格斗流派。随着主线剧情的推进和支线任务的完成，龙也可掌握越来越多的流派。将多项战斗风格各提升到一定的等级，又能出现复合的新战斗风格，复合出的战斗风格通常都很强劲。



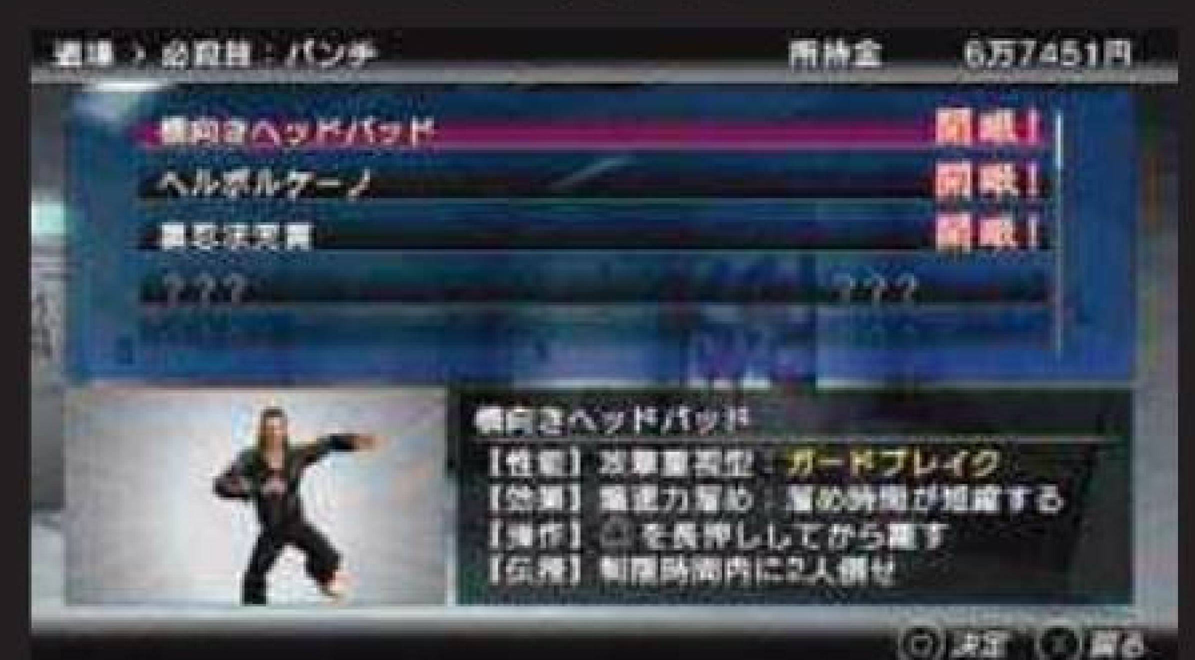
玩家在此可进行技能强化和习得必杀技。

技能强化（スキル强化）

技能强化项目分为流派连技、效果提升和特殊3种。其中流派连技是只要习得便永久发挥效果，而是效果提升和特殊这两类技能，则各自对应一个镶嵌值（スロット），龙也能够装备的技能其总镶嵌值不得超过当前使用流派的容量。

必杀技

必杀技分拳和脚两个大系，拳系必杀技指令为长按□键后松开，脚系必杀技指令为长按△键后松开，蓄力时间越长，必杀技威力越大。习得必杀技需前往冢原道场与冢原老师对话，选择“修行する”以后再进入必杀技的子选单，选择想要修习的必杀技，支付对应金额后与木头人对战，胜利即可掌握该必杀技，今后就可以按START键打开主菜单更换装备的必杀技了。名称中带“绝技”二字的必杀技在指令输入上有些特殊，玩家需要将方向键或滑杆绕一整圈，再输入□或△。注意特殊技能中的“必杀技简单入力”能够让这些搓招时的必杀技指令变为蓄力式，非常体贴。不过对于熟练的玩家而言，搓招的速度快，无需停顿，能够接在连技使用，未必要去改它。



流派

龙也可使用的流派一共有24个，这些流派可通过固定的剧情事件或流派派生而来。流派派生，是指将若干流派练至固定等级后复合出新流派，比如最早“喧哗”和“ボクシング”两个流派都练到LV5，就可以派生出“综合格斗技”流派。各流派的默认最高级为5，但是可以在家原道场使用一定金额觉醒，令流派的上限提升到LV10。随着流派等级的提升，其自身附带的流派技能也会向好的方向修正。



解说：实战型战斗风格，以暴打和脚踹的动作为主。动作上没有什么章法，但是威压感强，缺点在于拳脚攻击的时间间隙较大，不容易形成稳定连击。

镶嵌值	觉醒金额	习得方法
3	30万	最初掌握

等级	熟练度	开眼技能/必杀技	流派技能
1	–	–	ヒ–ト溜め速度+1、スタミナ–30%、つかみ攻击力–30%
2	400	横向きヘツドバツド、武器攻击力+10%	
3	600	【喧哗】コンボLV1	
4	1500	挑发ヒ–ト溜め+10%	
5	2500	【喧哗】コンボLV2	ヒ–ト溜め速度+2、スタミナ–20%、つかみ攻击力–20%
6	3000	武器攻击力+20%	
7	3000	【喧哗】コンボLV3	
8	3000	挑发ヒ–ト溜め+20%	
9	3000	【喧哗】コンボLV4	
10	5000	武器攻击力+30%、ヒ–ト溜め速度+1、+2、+3	ヒ–ト溜め速度+3、スタミナ–10%、つかみ攻击力–10%



解说：拳速快，拳系攻击的连击性能好，攻击破绽小，可以边打边跑。缺点在于脚系和投技的招式和攻击力均不能期待。

镶嵌值	觉醒金额	习得方法
2	30万	最初掌握

等级	熟练度	开眼技能/必杀技	流派技能
1	–	–	カウンタ–アタック+1、俊敏【つかみ】–3、キック攻击力–30%
2	400	ボルケ–ノ、パンチ攻击力+10%	
3	600	【ボクシング】コンボLV1	
4	1500	俊敏【パンチ】+1	
5	2500	【ボクシング】コンボLV2	カウンタ–アタック+2、俊敏【つかみ】–2、キック攻击力–20%
6	3000	パンチ攻击力+20%	
7	3000	【ボクシング】コンボLV3	
8	3000	俊敏【パンチ】+2	
9	3000	【ボクシング】コンボLV4	
10	5000	パンチ攻击力+30%、カウンタ–アタック+1、+2、+3	カウンタ–アタック+3、俊敏【つかみ】–1、キック攻击力–10%

家原流古武术

镶嵌值	觉醒金额	习得方法
4	30万	第二章固定剧情

解说：打击技的破绽较小，投技招式丰富且威力较大，较容易用返技对敌人造成伤害。镶嵌值较高也是其优点。

等级	熟练度	开眼技能/必杀技	流派技能
1	–	–	火事场の马鹿力+1、タフネス–30%、最大体力–30%
2	400	ヒ–ト攻击力+10%	
3	600	【冢原流古武术】コンボLV1	
4	1500	俊敏【ステップ】+1	
5	2500	【冢原流古武术】コンボLV2	火事场の马鹿力+2、タフネス–20%、最大体力–20%
6	3000	ヒ–ト攻击力+20%	
7	3000	–	
8	3000	俊敏【ステップ】+2	
9	3000	–	
10	5000	ヒ–ト攻击力+30%、火事场の马鹿力+1、+2、+3	火事场の马鹿力+3、タフネス–10%、最大体力–10%

プロレス

解说：投技威力强，打击技慢，不容易形成连击，不过单招威力很高。其觉醒练到最高级后能习得非常实用的ケガ知らず【胴】，为其他流派装备后可保胴部不会负伤。

镶嵌值	觉醒金额	习得方法
3	30万	第三章固定剧情

等级	熟练度	开眼技能/必杀技	流派技能
1	–	ハイドロップキック	ケガ知らず【胴】、俊敏【つかみ】–3、スタミナ–30%
2	400	つかみ攻击力+10%	
3	600	【プロレス】コンボLV1	
4	1500	タフネス+10%	
5	2500	【プロレス】コンボLV2	ケガ知らず【胴】、俊敏【つかみ】–2、スタミナ–20%
6	3000	つかみ攻击力+20%	
7	3000	【プロレス】コンボLV3	
8	3000	タフネス+20%	
9	3000	【プロレス】コンボLV4	
10	5000	つかみ攻击力+30%、ケガ知らず【胴】	ケガ知らず【胴】、俊敏【つかみ】–1、スタミナ–10%

ムエタイ

解说：泰拳，踢速快，脚系攻击的连击性能好，脚踢攻击不仅威力强大且破绽小，招式华丽。该流派最实用的地方在于练到LV10后会习得不让头部负伤的ケガ知らず【头】。

镶嵌值	觉醒金额	习得方法
2	40万	在第七章完成支线任务“千秋からの情报料”

等级	熟练度	开眼技能/必杀技	流派技能
1	–	真空飞び膝	ケガ知らず【头】、ヒ–ト溜め速度–3、武器攻击力–30%
2	400	キック攻击力+10%	
3	600	【ムエタイ】コンボLV1	
4	1500	俊敏【キック】+1	
5	2500	【ムエタイ】コンボLV2	ケガ知らず【头】、ヒ–ト溜め速度–2、武器攻击力–20%
6	3000	キック攻击力+20%	
7	3000	【ムエタイ】コンボLV3	
8	3000	俊敏【キック】+2	
9	3000	【ムエタイ】コンボLV4	
10	5000	キック攻击力+30%、ケガ知らず【头】、【ムエタイ】コンボLV5、6	ケガ知らず【头】、ヒ–ト溜め速度–1、武器攻击力–10%

ルチャ

解说：表演性高于实用性，性能较为一般，不过招式华丽，命中敌人后的威力还算可观。

镶嵌值	觉醒金额	习得方法
2	40万	プロレスLV5+喧哗LV5

等级	熟练度	开眼技能/必杀技	流派技能
1	–	スカイハイキック	俊敏【つかみ】+1、ケガ负伤度轻减–3、パンチ攻击力–30%
2	400	必杀技溜め速度+1	
3	600	【ルチャ】コンボLV1	
4	1500	俊敏【ダッシュ】+1	
5	2500	【ルチャ】コンボLV2	俊敏【つかみ】+2、ケガ负伤度轻减–2、パンチ攻击力–20%
6	3000	必杀技溜め速度+2	
7	3000	【ルチャ】コンボLV3	
8	3000	俊敏【ダッシュ】+2	
9	3000	【ルチャ】コンボLV4	
10	5000	必杀技溜め速度+3、俊敏【つかみ】+1、+2、+3	俊敏【つかみ】+3、ケガ负伤度轻减–1、パンチ攻击力–10%

相扑

解说：本作新增流派，优点是下盘稳，出招时不容易被敌方打断，尤其是拳系招式的突进能力高，且威力巨大。缺点是耐力极低，且侧闪相当不好用。

镶嵌值	觉醒金额	习得方法
3	40万	在第五章完成支线任务"满腹王・ハングリ–"

等级	熟练度	开眼技能/必杀技	流派技能
1	–	かまし蹴り	我慢+1、スタミナ–30%、俊敏【ステツプ】–3
2	400	气绝+1	
3	600	【相扑】コンボLV1	
4	1500	最大体力+10%	
5	2500	【相扑】コンボLV2	我慢+2、スタミナ–20%、俊敏【ステツプ】–2
6	3000	气绝+2	
7	3000	【相扑】コンボLV3	
8	3000	最大体力+20%	
9	3000	【相扑】コンボLV4	
10	5000	气绝+3、我慢+1、+2、+3	我慢+3、スタミナ–10%、俊敏【ステツプ】–1

综合格斗技

解说：招式实用，攻击破绽小，能对敌人的部位都能造成确实的伤害。

镶嵌值	觉醒金额	习得方法
3	40万	喧哗LV5+ボクシングLV5

等级	熟练度	开眼技能/必杀技	流派技能
1	–	ハイキックオブデス	ケガ负伤度轻减+1、ヒ–ト攻击力–30%、最大体力–30%
2	400	ウォ–ルヒ–ト+10%	
3	600	【综合格斗技】コンボLV1	
4	1500	つかみ振りほどき+1	
5	2500	【综合格斗技】コンボLV2	ケガ负伤度轻减+2、ヒ–ト攻击力–20%、最大体力–20%
6	3000	ウォ–ルヒ–ト+20%	
7	3000	【综合格斗技】コンボLV3	
8	3000	つかみ振りほどき+2	
9	3000	【综合格斗技】コンボLV4	
10	5000	ウォ–ルヒ–ト+30%、ケガ负伤度轻减+1、+2、+3	ケガ负伤度轻减+3、ヒ–ト攻击力–10%、最大体力–10%

军队格斗术

解说：擅长用武器作战的流派，能够有效地破坏敌人的部位。其拳脚系攻击也不擅长击倒敌人，同样具有很高的负伤效果。

镶嵌值	觉醒金额	习得方法
3	40万	冢原流古武术LV5+ボクシングLV5

等级	熟练度	开眼技能/必杀技	流派技能
1	–	ドリルキック	浑身の一击【武器】、俊敏【ダッシュ】–3、ウオ–ルヒ–ト–30%
2	400	业物【武器】+1	
3	600	【军队格斗术】コンボLV1	
4	1500	俊敏【武器】+1	
5	2500	【军队格斗术】コンボLV2	浑身の一击【武器】、俊敏【ダッシュ】–2、ウオ–ルヒ–ト–20%
6	3000	业物【武器】+2	
7	3000	–	
8	3000	俊敏【武器】+2	
9	3000	–	
10	5000	业物【武器】+3、浑身の一击【武器】	浑身の一击【武器】、俊敏【ダッシュ】–1、ウオ–ルヒ–ト–10%

柔术

解说：以关节技为主的战斗风格，投技威力大，能对敌人的腕和脚两个部位造成可观伤害。缺点在于打击系威力较弱，主要用来牵制敌人，用来应对BOSS战相当不错。

镶嵌值	觉醒金额	习得方法
5	40万	プロレスLV5+冢原流古武术LV5

等级	熟练度	开眼技能/必杀技	流派技能
1	–	里拳	浑身の一击【关节】、キック攻击力–30%、俊敏【ステップ】–3
2	400	キャッチ能力+1	
3	600	【柔术】コンボLV1	
4	1500	自动振りほどき+1	
5	2500	【柔术】コンボLV2	浑身の一击【关节】、キック攻击力–20%、俊敏【ステップ】–2
6	3000	キャッチ能力+2	
7	3000	–	
8	3000	自动振りほどき+2	
9	3000	–	
10	5000	キャッチ能力+3、浑身の一击【关节】	浑身の一击【关节】、キック攻击力–10%、俊敏【ステップ】–1

我流

解说：可自由装备习得的拳、脚、投和喧哗奥义，拥有惊人的7个镶嵌值。

镶嵌值	觉醒金额	习得方法
7	–	第八章固定剧情

冢原流空手

镶嵌值	觉醒金额	习得方法
5	50万	相扑LV5+ムエタイLV5

解说：拳脚威力相当，单招威力强，经常有一发逆转的效果，不过几乎形成不了连技是其弱点。

等级	熟练度	开眼技能/必杀技	流派技能
1	–	空手正拳突き	ガ–ドブレイカ–+1、强攻击强化、オ–トステツプ–3
2	400	必杀技攻击力+10%	
3	600	【冢原流空手】コンボLV1	
4	1500	スタミナ+10%	
5	2500	【冢原流空手】コンボLV2	ガ–ドブレイカ–+2、强攻击强化、オ–トステツプ–2
6	3000	必杀技攻击力+20%	
7	3000	【冢原流空手】コンボLV3	
8	3000	スタミナ+20%	
9	3000	【冢原流空手】コンボLV4	
10	5000	必杀技攻击力+30%、ガ–ドブレイカ–+1、+2、+3、强攻击强化	ガ–ドブレイカ–+3、强攻击强化、オ–トステツプ–1

パンクラチオン

镶嵌值	觉醒金额	习得方法
3	50万	综合格斗技LV5+军队格斗术LV5

解说：打击、投技和反技都很强，容易挣脱敌方的擒拿，对敌方打击技的防御性也颇高。

等级	熟练度	开眼技能/必杀技	流派技能
1	–	ローリングエルボ–	俊敏【つかみ】+1、ガ–ド负伤度半减、必杀技攻击力–30%
2	400	タフネス+30%	
3	600	【パンクラチオン】コンボLV1	
4	1500	つかみ振りほどき+3	
5	2500	【パンクラチオン】コンボLV2	俊敏【つかみ】+2、ガ–ド负伤度半减、必杀技攻击力–20%
6	3000	キャッチ能力+4	
7	3000	【パンクラチオン】コンボLV3	
8	3000	つかみ振りほどき+4	
9	3000	【パンクラチオン】コンボLV4	
10	5000	ウォ–ルヒ–ト+50%、ガ–ド负伤度半减、【俊敏】つかみ+1、+2、+3	俊敏【つかみ】+3、ガ–ド负伤度半减、必杀技攻击力–10%

中国武术

镶嵌值	觉醒金额	习得方法
3	50万	柔术LV5+ルチャLV5

解说：连击数多、招式小、打击频度高的流派，拳脚均能使用15HIT以上的连技。

等级	熟练度	开眼技能/必杀技	流派技能
1	–	双拍手	突攻击强化、ガ–ドブレイカ–+2、つかみ攻击力–30%
2	400	オ–トステップ+1	
3	600	【中国武术】コンボLV1	
4	1500	俊敏【パンチ】+3	
5	2500	【中国武术】コンボLV2	突攻击强化、ガ–ドブレイカ–+3、つかみ攻击力–20%
6	3000	オ–トステップ+2	
7	3000	【中国武术】コンボLV3	
8	3000	俊敏【キック】+3	
9	3000	【中国武术】コンボLV4	
10	5000	オ–トステップ+3、突攻击强化、ガ–ドブレイカ–+2、+3、+4	突攻击强化、ガ–ドブレイカ–+4、つかみ攻击力–10%

不屈の极み

镶嵌值	觉醒金额	习得方法
3	–	パンクラチオン练到LV10

解说：打击系虽相对较弱，但将投技威力发挥到极致，且招式不易被敌方的攻击打断。

等级	熟练度	开眼技能/必杀技	流派技能
1	–	人间鱼雷、つかみ攻击力+50%、最大体力+30%、【不屈の极み】コンボLV1	浑身の一击【つかみ】、俊敏【つかみ】+4、强韧なつかみ
2	10000	タフネス+50%、最大体力+50%、浑身の一击【つかみ】、俊敏【つかみ】+4、强韧なつかみ、【不屈の极み】コンボLV2	

瞬击の极み

镶嵌值	觉醒金额	习得方法
3	–	家原流空手练到LV10

解说：拥有全流派中最快的速度，单招威力虽小，但胜在没有破绽，配合闪避能将敌人玩弄于鼓掌。

等级	熟练度	开眼技能/必杀技	流派技能
1	–	打ち降ろし式サマ–ソルト、オ–トステップ+4、俊敏【ステップ】+3、【瞬击の极み】コンボLV1	必杀技溜め速度+4、火事场の马鹿力+4、我慢+3
2	10000	必杀技攻击力+50%、俊敏【ステップ】+4、必杀技溜め速度+4、火事场の马鹿力+4、我慢+3、【瞬击の极み】コンボLV2	

乱舞の极み

镶嵌值	觉醒金额	习得方法
2	–	中国武术练到LV10

解说： 中国武术的进化版，擅长连技，能以上段和下段的组合出防不胜防的打击手段。

等级	熟练度	开眼技能/必杀技	流派技能
1	–	飞び入み崩拳、スタミナ+30%、俊敏【ダッシュ】+3、【乱舞の极み】コンボLV1、2	ガ–ドブレイカ–+4、ケガ知らず【头】、突攻击强化
2	10000	スタミナ+50%、俊敏【ダッシュ】+4、ケガ知らず【头】、【乱舞の极み】コンボLV3	

刚腕の极み

镶嵌值	觉醒金额	习得方法
2	–	パンクラチオンLV5+家原流空手LV5

解说： 拳系的连携性和威力均最高的战斗风格，即便输入脚的指令也会用拳攻击。

等级	熟练度	开眼技能/必杀技	流派技能
1	–	疾风手刀、パンチ攻击力+50%、自动振りほどき+3、【刚腕の极み】コンボLV1	浑身の一击【パンチ】、ケガ知らず【腕】、カウンタ–アタック+4
2	10000	俊敏【パンチ】+4、ケガ负伤度轻减+4、浑身の一击【パンチ】、ケガ知らず【腕】、カウンタ–アタック+4、【刚腕の极み】コンボLV2	

神脚の极み

镶嵌值	觉醒金额	习得方法
3	–	家原流空手LV5+中国武术LV5

解说： 脚系的连携性和威力均最高的战斗风格，即便输入拳的指令也会用脚攻击。

等级	熟练度	开眼技能/必杀技	流派技能
1	–	ロ–リングスレッジキック、キック攻击力+50%、ダウン回复强化、【神脚の极み】コンボLV1	浑身の一击【キック】、ケガ知らず【脚】、强攻击强化
2	10000	俊敏【キック】+4、气绝+4、ケガ知らず【脚】、浑身の一击【キック】、强攻击强化、【神脚の极み】コンボLV2	

觉醒の极み

镶嵌值	觉醒金额	习得方法
5	–	パンクラチオンLV5+中国武术LV5

解说： 喧哗奥义的威力大，适合对付BOSS。同时也擅长武器攻击。该流派最强大的地方在于耐力无限，无论怎么行动都不会陷入疲劳。

等级	熟练度	开眼技能/必杀技	流派技能
1	–	浑身ロ–キック、武器攻击力+50%、俊敏【武器】+3、【觉醒の极み】コンボLV1、2	浑身の一击【武器】、ヒ–ト溜め速度+4、无限のスタミナ
2	10000	ヒ–ト攻击力+50%、ヒ–ト溜め速度+4、俊敏【武器】+4、浑身の一击【武器】、无限のスタミナ、【觉醒の极み】コンボLV3、4	

极めし者

解说： 所有特性能到达最强，毫无弱点可言。

镶嵌值	觉醒金额	习得方法
3	–	所有流派的LV练满（尚未觉醒过的流派练到5即可）

极めし者·泰山

解说： 继承前作存档后的流派，虽然招式能力很强，但本身没有提升空间，建议还是先练出其他流派的技能后再来用它。

镶嵌值	觉醒金额	习得方法
3	–	继承前作存档

极めし者·新城

解说： 融合了空手和柔术的精髓，华丽度不高但非常实用，连招性能强。

镶嵌值	觉醒金额	习得方法
3	–	继承前作通关存档

喧哗·天马

解说： 非常正统的街头打架，招式章法虽不严密，但只要看准时机命中，能造成很高伤害。

镶嵌值	觉醒金额	习得方法
3	–	在主菜单的“パスワード”项目下输入05193704。

主线流程攻略

※本攻略采用Normal难度。

第1章 凯旋

1.剧情后，龙也回到了阔别一年之久的神室町。根据提示往自己家方向前进，途中遇到小混混开始教学战斗。

教学战斗1

按照提示分别完成10次普通攻击、3次蓄力攻击、3次投技攻击、1次喧哗奥义、3次武器攻击，最后打倒敌人即可。对方只会在最后一个阶段使用动作很慢的强攻击。

教学战斗2

按照提示分别完成3次切换目标、自由行动3秒（长按R键移动）、做出3次闪避动作、冲刺3秒（长按×键移动）、返技1次（←+○）、自动闪避攻击1次，最后打倒敌人。

2.和信司一起前往地下格斗场，信司离开后自由行动，不过很快就遭遇赶来报仇的小混混，对方要求龙也前往“中道通り入口”，前往指定地点发生战斗，对手有3个人，注意别被围攻。

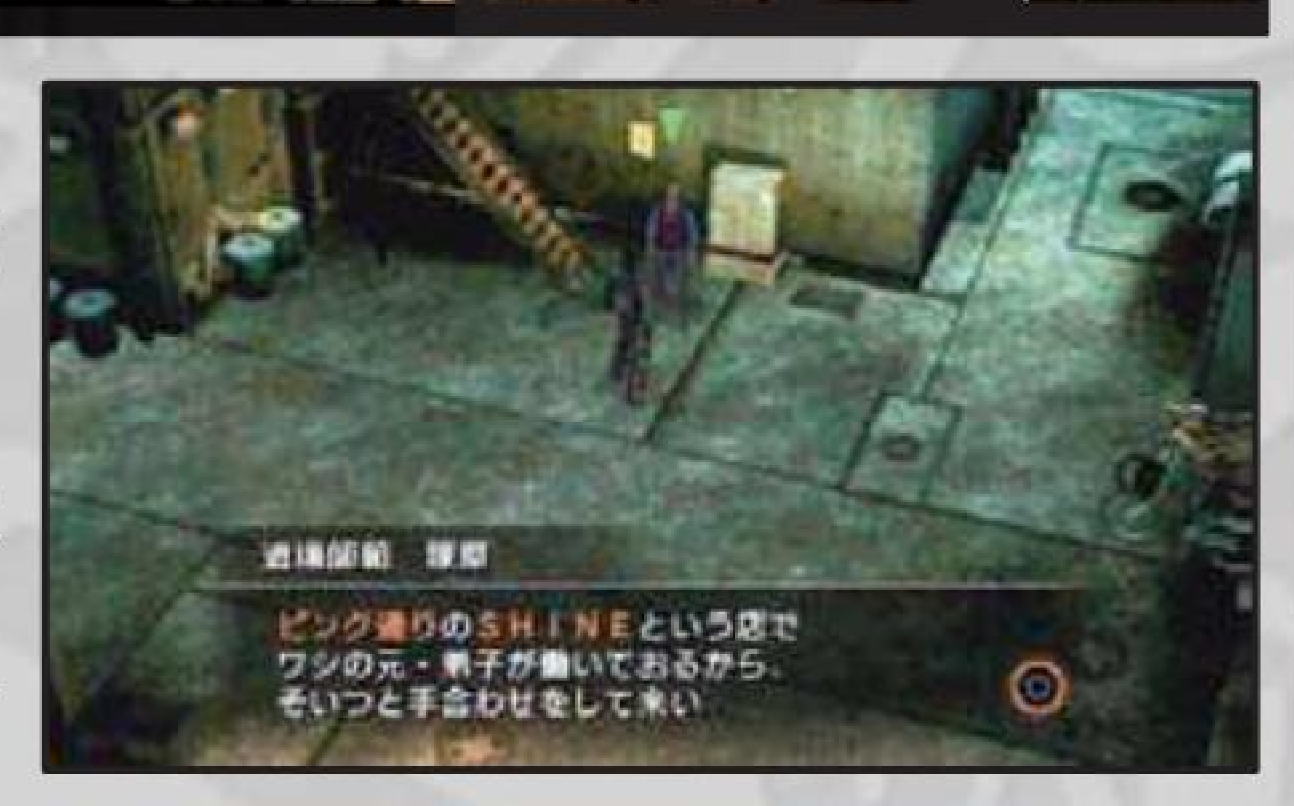
3.前往“ドラゴンヒート”，在里面观看信司的比赛。

4.前往“剧场前广场”，剧情后往家的方向走，路上遭遇2个小混混的的挑衅，轻松解决。在自宅附近遭遇TOMOKI，与之战斗。

BOSS战 TOMOKI 空手Lv3

对方的攻击动作很慢，用ボクシング战斗风格的□□□三连击足以屈死他。TOMOKI进入爆气状态后会在连续攻击后接投技，防住即可。

第2章 阿修罗



1.剧情后离开家遇到被欺负的老人，与两个小混混战斗。
2.前往“ミレニアムタワー”，跟着老人走来到道场。
3.前往“SHINE”，和店门口的男子对话发生战斗。
4.返回和老人对话习得新战斗风格“冢原流古武术”，打倒和木偶学会必杀技“里忍法兜贯”。
5.前往“刚拳ジム”，剧情后和小混混战斗进入战斗教学。

战斗教学3

这次对方有3人，并且会攻击龙也，按照提示分别完成3次投技攻击（需要抓住对手后按方向+○键将其往指定方向推）、1次墙壁奥义气（将对手推到墙上后按×键追击）、1次场外KO（将濒死的对手往破损的墙壁外推可以使其直接出场）。

6.与赤城翔太战斗，之后返回“刚拳ジム”和石井对话，返回家触发剧情。
7.前往“JeweL”，和纠缠夜店女的大叔战斗。

战斗教学4

这次战斗主要教大家在有同伴的情况下如何配合。将对手抓住后往同伴方向推就可以和同伴一起攻击，完成这个条件后打倒大叔就可以了。

8.完成战斗后自动进入夜店环节。
9.前往“剧场前广场”游戏中心门口触发剧情，之后前往“九鬼组事务所”，剧情后再度返回“九鬼组事务所”。
10.前往“刚拳ジム”和椎名对话触发剧情，然后和路上的女人对话开启打工地点，之后回家。
11.前往“九鬼组事务所”，途中帮助冢原打倒小混混，之后冢原请求龙也帮忙寻找小猫，在儿童公园抓到小猫后交给冢原，之后自动返回道场并开启寻找小猫的系统。
12.前往地下格斗场，进入“ロッカールーム”和保对话换衣服，然后在地下格斗场打败冲田忍。

BOSS战 冲田忍 キックボクシング

攻击力较高，并且会多种攻击方式混着用，很容易被投。不过缺点是攻击速度依旧不快，喧哗或拳击战斗风格一直普通攻击就能轻松压制。爆气后使用的喧哗奥义为投技，被抓到会损失大半体力，不过只要不停压制，对方基本没有机会出手就是了。

第3章 敌地

1.坐计程车前往苍天堀，然后前往“タウンパークホテル”，整理一番后离开酒店和旁边的人对话进行战斗。
2.前往“中央东通り”的“阿修罗ビル”附近进行战斗，战斗后获得“诚の写真”。
3.和“苍天堀通り东”的女高中生对话，然后到“かに道乐”前触发剧情，再前往“つぼらや”触发剧情，之后追上逃跑的男子进行战斗，此战要与多名敌人战斗，打倒场上的对手后会立即出现增援，注意回血。
4.前往“招福町”，在“中央通り”和隆昌会合后跟着他行动。
5.和“苍天堀川侧道西”的女性和男性对话收集情报，然后前往桥对和店门口的混混发生战斗，进

BOSS战 メテオ铃木 ルチャリブレ

铃木的普通组合攻击动作较快，并且中途会插入闪避动作和返技，不能再用之前通常攻击连发的方法了。虽然他的攻击性很强，不过一套连击下来很容易累，抓住这个空挡进行反击比较稳妥。爆气后的喧哗奥义是投技，并且可以接在普通攻击之后，不过之前有很明显的准备动作，建议利用冲刺引诱其出招，他的喧哗奥义没命中的情况下破绽是很大的。这个比赛场地的某几个方向的铁丝网是带电的，注意不要离电网太近。

入店里触发剧情后还会有一场杂兵战。
6.前往“招福町西通り”的“ユ-リクリニック”，和隆昌对话后准备前往格斗场。
7.在门口发现袭击诚的男子，追上去，途中触发剧情，之后可以选择到夜店玩或者继续追男子。
8.往“千成地区”方向前进再次发现那名男子，追上他之后进行战斗。
9.前往“阿修罗ビル”，入口处触发剧情后进行战斗，战后学会战斗风格“プロレス”。
10.前往“阿修罗ビル”和门口的人对话进入比赛场地，建议先买好各种回复道具再挑战，对手实力很强。

第4章 ファイティングポ-ズ

1.返回神室町，回家途中发生战斗，之后银次同行。
2.和“天下一通り”的老人对话，然后和“剧场前通り”的女性或者“剧场前广场里”的男性对话，之后前往“剧场前广场”发生战斗。
3.回家触发剧情，然后在家门口和诚对话，接着前往“七福通り”和诚对话，然后在“吉田バッティングセンタ-”和纱织对话后和小混混战斗，之后在“九鬼组事务所”和诚对话进行战斗。

BOSS战 大场庄助 相扑

这个对手攻击力非常高，吃一套连击或者投机差不多半血就没了，战斗时要尽量避免受到攻击。不过这家伙动作比较慢，而且很少解投，因此平时用投技来牵制是比较好的方法。另外随时保持半血以上，否则不小心中了喧哗奥义被秒掉就不划算了。

4.和诚一起前往“吉田バッティングセンタ-”，然后前往“儿童公园”发生战斗，离开“儿童公园”时触发剧情，之后获得“芸能プロダクションのパンフレット”。
5.在“神室町ヒルズ”和水岛对话，之后与阿修罗的3人战斗，返回“九鬼组事务所”触发剧情后前往“儿童公园”和流浪汉对话，然后前往“剧场前广场”和打扮花哨的男子对话，之后追上该男子发生战斗。



6.返回“儿童公园”和流浪汉对话前往花屋获得情报，剧情后前往“神室町ヒルズ前广场”和保对话，然后在“クラブセガ剧场前”的游戏中心再次和保对话，在地下格斗场的“ロッカ-ル-ム”触发剧情观看保的战斗，最后进入地下格斗场的“ロッカ-ル-ム”和隆昌对话准备和大场对决。

第5章 死の运命

1.剧情后开始战斗，然后跟着隆昌一起跑摆脱追捕，之后前往“泰平通り东”的建筑物里。
2.前往“昭和通り”的“パチンコクイ-ン”，然后先后和“中道通り”的“クラブセガ”前的男子以及“フロント”前的男子对话，之后前往“中道通り入口”和马路旁的男子对话，接着到前往“第三公园”和保对话。

BOSS战 田中一郎 军队格斗术

这个家伙的招式非常猥琐，普通攻击很容易被他的返技反击，因此一定要等他先出招，他的招式动作很慢，可以在其出招后的硬直时进行攻击。爆气后一定不要对他进行拳脚攻击，否则必定吃返技，利用投技解除他的爆气状态后再回归正常的攻击方式。

3.前往“九州一番星”，然后前往“第三公园”发生战斗，战斗结束后和保单挑。接着“吉田バッティングセンタ-”和优太对话，之后返回“パチンコクイ-ン”。
4.前往“七福通り东”的“不动产事务所”，然后在“剧场前广场”的游戏中心里和竹中对话，出来时进行战斗，接着前往“千两通り北”的“二冈组事务所”发生战斗，这批敌人数量比较多。
5.前往“儿童公园”和流浪汉对话进入花屋，离开公园时发生战斗，之后坐车前往苍天堀
6.前往“阿修罗のビル”，然后到“苍天堀通り”找到田中，追逐田中到公园发生战斗，之后前往比赛场地和田中对决。

第6章 洗脑

1.前往“中道通り里”进行战斗，虽然敌人数量很多，但等级都很低，几拳就能打倒一个。
2.前往“ピンク通り”南部遇到优太，在“パチンコクイーン”前和优太对话，然后前往“剧场前广场”发生战斗，接着前往“天下一通り南”和优太战斗。
3.前往“泰平通り东”和夜店女对话，然后到“ピンク通り里”和穿白衣服的人对话，再前往“七福通り”的便利店调查里面的杂志，接着前往“千两通り”的“ラブインハート”，和店员以及记者对话，接到隆昌的电话后返回“九鬼组事务所”和隆昌对话。
4.前往“ピンク通り里”和男子对话后发生战斗，然后前往地下格斗场和カズ柿崎对决。

BOSS战 カズ柿崎 综合格斗技

普通攻击出拳速度很快，不过距离较短，可以多利用自动闪避攻击来对付，如果不小心中招了就马上防御挡住后续攻击。不过这个对手比较喜欢用投技，一定要及时拆掉或者躲开。爆气后的攻击没什么威胁，直接防住即可轻松反击。

第7章 罠

1.前往“九鬼组事务所”和隆昌对话。
2.和“六兰庄”前男子以及“剧场前通り”柏青哥店前的男子对话，之后返回“九鬼组事务所”。
3.前往“チャンピオン街”冴子的店，然后前往“ピンク通り”的“ジャンジャン卓”前和诚对话。
4.前往苍天堀的比赛场地，和隆昌对话触发剧情，之后和品原マサル对决。

BOSS战 品原マサル ブラジリアン柔术

擅长使用投技的对手，建议选择用出拳快的战斗风格来应战。不过依旧不能随意出手，否则会被返技攻击，可以在对方使用技机的瞬间用普通攻击打掉，或者回避后进行反击。爆气后会使用威力很大的投技，并且此时对方可以无限冲刺，一定要看准时机使用自动闪避攻击来还击。

第8章 别れ

1.一开始玩家操作的角色变为诚。剧情后往“九鬼组事务所”方向前进，途中接到孝的电话，然后前往“吉田バッティングセンタ-”与孝对话。
2.前往“ホテル街”北部的“アダムのビル”和阿修罗的混混对话并战斗，然后到“九鬼组事务所”和成员对话拿到钱，接着到“千两通り”的“海儿兴业ビル”里和金城风太战斗。

BOSS战1 金城风太 琉球空手

这场战斗需要在120秒内决出胜负。对手普通攻击出招速度较快，蓄力攻击威力很大，多利用自动闪避攻击来对付。爆气后的喧哗奥义有飞踢和乱拳两种，其中飞踢可以防御，乱拳就必须躲开了。飞踢后有明显的停顿，可以趁此机会给予重创。对手体力不多，120秒的时间足以完成战斗。

BOSS战2 金城风太 琉球空手

招式和之前的战斗相比没多大变化，这个对手不喜欢用返技，因此多用重攻击来对付他比较有效。不过这场战斗对手的体力比之前要多，爆气的次数也相应增加，近距离被飞踢有可能被破防，此时和他拉开距离比较保险。

3.操作角色变为龙也，前往“九鬼组事务所”触发剧情，然后前往“海儿兴业ビル”，接着返回“九鬼组事务所”，途中收到短信改为前往“柄本病院”，一路尾随片冈后发生战斗。
4.返回“九鬼组事务所”和隆昌对话，然后前往“ミレニアムタワ-”与隆昌战斗，胜利后获得“秘传书 ~天の卷~”以及战斗风格“我流”。
5.前往地下格斗场和与金城风太决斗。

第9章 咆哮

1.分别到“龙宫城”、“JeweL”、“SHINE”、“ラブインハート”、“エイジア”进行调查，然后前往“ピンク通り”南部的“バ―雫”获取情报，接着前往“チャンピオン街”的“カ―レット”触发战斗。
2.坐车前往苍天堀（途中需要从小道绕行才能前往坐车处），在比赛场地和秋田靖人决斗。
3.完成和秋田靖人的战斗后马上要和阿修罗的大量小混混战斗，之前要节省回复道具以备不时之需，最后还要和阿修罗守门的人战斗。

BOSS战 秋田靖人 パンクラチオン

攻击力高但出招速度慢，自动闪避攻击和重攻击都是非常有效的进攻手段。手上带火的旋转攻击不能防御，不过这招攻击距离短且发动前有明显动作，躲避起来不算困难。爆气后会使用捶地，此时会出现白色冲击波，不能防御，必须远离冲击波范围或者在正确的时机进行闪避才能躲开，否则必定会中对方的喧哗奥义，好在其攻击力不算离谱，一般情况下可以中两次后再吃药回血。

4.随意移动一段距离后遭遇阿修罗成员，完成战斗后往“招福町西通り”方向逃离阿修罗众人的追捕，剧情后坐车返回神室町。
5.前往“九鬼组事务所”，然后到“剧场前广场”的游戏中心发生剧情，之后尾随隆昌前往“吉田バッティングセンタ―”，注意保持距离别被他发现了。

第10章 许されざる者

1.前往“吃茶アルプス”获取情报，然后前往“ミレニアムタワ―”，一直往上走，途中会遭遇多场杂兵战，最后打倒警备兵队长后获得“スタミナンスパ―ク”，与鹤见对话，剧情后和佐伯淳战斗。

BOSS战1 佐伯淳 古武术

持刀状态时攻击力高，攻击速度较快，此时对方的攻击都会崩防，并且我方投技无效，建议选择普通攻击速度快的战斗风格来应付，看到其出刀的动作就用普通攻击打断。受到一定伤害后变为空手状态，此时就没什么难度了，普通攻击速度较快，但攻击力不高，也不容易破防，重攻击速度较慢，爆气后的连续攻击即便被破防了也有时间利用冲刺轻松躲开。

2.剧情之后就是最后的战斗了，和野崎亮对话后开战，可以先去药局购买足够的回复道具再来挑战。胜利后主线流程结束，读取通关记录后可以选择保留通关要素重新开始游戏（PREMIUM NEW GAME）以及保留通关要素在神室町和苍天堀自由探索（PREMIUM ADVENTURE），诸多分支任务、隐藏要素和迷你游戏还等着你来补完。

BOSS战2 野崎亮 中国拳法

普通攻击速度快，并且返技持续时间很长，一定不要轻易出手。另外他还有一招脚上带火的飞踢，这招速度快不说并且不能防御，好在使用频率不算高。爆气后使用的喧哗奥义起手为踏地，和秋田靖人的喧哗奥义一样，地面会出现冲击波，依旧要靠闪避才能躲开，不过野崎亮踏地的出招动作很快，闪避时机不太好把握，建议往远处跑躲开冲击波的范围，等爆气效果消失后再进攻。



玩后感

最终BOSS的安排还是跟前作一个老套路，但养成系统强化后确实非常过瘾，两个城市间的探索令玩家不那么容易厌倦。剧情方面，对男子汉间友情的强调固然热血，不过个人还是更喜欢前作中看到龙也一步步从幼稚野蛮走向成熟的过程。游戏的可玩要素非常多，且节奏快，各种支线任务和游戏能舒缓玩家的作业感，是一款素质优秀的动作冒险类游戏。



栏目主持：酷洛洛 文 月下雪影

3DS烧录卡无望？Crown3DS宣布退出3DS破解

“烧录卡新闻站”曾在年初介绍过3DS的首款烧录卡有可能在今年3月份左右上市，但从现在的一些情报来看，3DS烧录卡的上市时间有可能被无限期的拖延。此前，以Crown3DS为首的3DS烧录卡开发已经到了最后阶段，Crown3DS的开发进度甚至已经达到了70%，但此后因为运行方式的破解问题，所有烧录卡都被卡在了最关键的部分。而任天堂在今年又不断的通过固件更新来改变游戏验证机制，这更使得烧录卡的研发变得异常困难，Crown3DS团队也无奈的陷入了破解困境。不过玩家因为烧录卡厂商失守了3月上市的承诺，所以开始不断给Crown3DS官方发去邮件询问开发情况，官方最后被迫通过邮件宣布Crown3DS因为破解问题无法上市，团队现在已经彻底退出烧录卡研发领域。至此，3DS的首款烧录卡Crown3DS正式幻灭。以下是官方邮件给玩家作出的回复。

“你好，请不要再Email我们了，我们不回答你们的问题是有原因的，就是我们失败了。起初我们以为可以完成这项破解工作，但是由于这个问题实在太难突破了，所以我们觉得这项破解工作是没有可能再进行下去了！

现在你们知道我们已经停止所有的破解工作，所以不要再用你的Email骚扰我们了！”

据笔者所知，除了Crown3DS团队还有两家公司在做3DS烧录卡的开发，但目前的进度同样都不太乐观，3DS烧录卡的前景被蒙上了一层巨大的阴影。



▲Crown3DS团队宣布停止破解工作，首款3DS烧录卡Crown3DS正式幻灭。

Supercard DSTWO

类型：NDS（SLOT-1）
存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：EOS v1.11

Supercard DSTWO最新补丁库更新

厂商：Supercard 网址：chn.supercard.cn

Supercard小组在3月23日对Supercard DSTWO的补丁库文件进行了更新。2012年的首次更新主要是增强卡带的兼容性，使其可以正常运行在NDSi的1.4.4（1.4.5c）固件上。光盘中提供的为完整内核，玩家解压后直接将其复制到microSD卡的根目录覆盖同名文件即可。更新后，如果烧录卡在主机上显示的图标为《养鱼大亨》（5927），那么烧录卡在启动后需要等待5、6秒钟的时间，如果是显示的图标是《暴风特工少年》（0942），那么启动的速度会非常快。Supercard小组解释这和游戏的载入数据有关，玩家请放心使用。



栏目主持：酷洛洛

最近国内掌机市场基本处于风平浪静的状态，笔者认为这与目前两家厂商的新一代掌机尚未破解有着必然关系，不过这对于用户的正版意识养成并不是一件坏事情，现在的PS3正版市场就是最好的例证。好了，我们看看本辑的国内市场概况吧。



Sony前段时间的“PSV游戏天国”，介绍未来一两年里面各大厂商将会为PSV准备什么大作。其中以SEGA公布的《梦幻之星Online 2》最为吸引，但其他如Capcom、NBGI等厂商发表的不是已公布的游戏就是只有概念，大部分公布的新作都是2013年发售，稍微让人失望。但总体上来讲，这些信息都是可以增强大家购入PSV的信心的，而且目前有不少港版游戏都相当便宜，价钱比过去那些“日版廉价版”还低，所以目前PSV还是很值得买来玩的。PSV在最近两周除了一个《13号小队》比较给力以外（港版现货报价260元）没有什么注目大作，另外，PSV日版以及港版的3G版价格也有所回落，对比前几周降副在100元左右。

3DS方面的主机游戏及配件继续保持平稳状态，宅男注目的日版新作《初音未来 未来计划》价格比较高，平均在400元以上，荷包比较紧张朋友大可再过两三周等价格有所回落再考虑入手，综观预定在3月里面发售3DS游戏，要破费的可不止初音一个呢，《新・光之神话》偷跑一周，日版现货价格为450左右，后面还有《王国之心3D》等等超高素质的大作在虎视耽耽；3DS美版游戏的价格很整齐，都在260左右，比日版发售日迟一天的美版《新・光之神话》应该也是这个价位，不过美版还没偷跑，目前美版游戏逐渐能跟上日版的脚步了，对于美版用户来说无疑是绝好的消息。



期待四月已经很久了，因为有很欢乐的节日——愚人节，大家可以把这个节日当成报复节，表白节什么的。最近关于掌机发生的最大的事情应该就是前段时间传出的PSV运行PSP游戏的漏洞了，一旦这个传闻是真的而且公布的话，那么PSP就真的可以考虑告别市场了，要知道，两年前能破解的PSP-3000价格都要卖接近2000元呢，现在PSV这价格真的很白菜。

具体来说，PSV的价格已经接近官方发售价，而破解的消息似乎也没有太多影响，毕竟只是能运行PSP游戏而已，而且商家也都不缺货，目前各个版本的PSV Wi-Fi版本价格都稳定在1750～1800元，3G版本港版2200元左右，一般来说如果要玩PSV的3G功能还是推荐港版的 。PSP－3000现在已经严重缺货，翻新机泛滥，大家购买的时候千万要注意，价格低于1000元的基本可以肯定是翻新的。PSP go市面上基本找不到全新的了，可能少数商家还有库存，价格应该不会低于1100元。

3DS已经很久没变化了，又不破解，又不缺货，价格也早降到和发售价差不多，短期内估计是不会有太大变化，单纯考虑价格的话目前肯定还是美版划算，单机价格不到1200元，日版虽然要贵几十块但是有不少经典的独占游戏，确实让人很纠结啊。NDS系列如果不是收藏就直接不用考虑了，性价比实在太低。

PSV的四种记忆卡价格最近稍微稳定下来了，价格保持在140～550元之间，如果运行ISO的漏洞公布的话，可能会有所变化。3DS自带SD卡，所以配件方面相对少很多，烧录卡还

是NDS的，所以就不多说了。

现在信息，交通，物流什么的都很发达了，所以价格什么的都非常透明，不会像以前那样商家很容易恶意垄断，炒作之类，因此现在两种次次代主机价格都和官方发售价差不多的局面还是前所未见的。大家在购买的时候只要稍微了解一下就能省很多事，不用纠结会不会被坑了。



步入淡季，主机的价格继续小幅下降，关于破解的传闻已经丝毫影响不到主机市场的价格变动。PSV的价格已经降到1700元左右，3G版的价格则在2000元上下，但是因为软件方面的不给力，玩家们也还是购买欲望不强。而且不同于PSP时代多媒体便携的卖点，在这个智能手机泛滥的时代“听歌，看电影”已经丝毫不能吸引数码爱好者的关注了，3G版的实用性也实在让人不能满意，整个PSV市场可以说是硬件不硬，软件疲软。类似于“现在买便宜，等破解了就涨钱了”的说法已经成了一种玩笑。而且从4月的游戏发售情况来看PSV的价格还会继续下降，加上到时候欧版主机也会影响到价格因素，PSV倒是在价格上做好了普及的准备。游戏方面，大部分实体卡的价格已经低于PSN的网络下载版本，《仙境传说 奥德赛》，《重力异想世界》等原先价格较高的游戏也纷纷降至了300元以下，算上首发几个素质优秀的200元左右的游戏以及日后可交易二手软件回收资金，如果不能与人合购的话，实体卡依然是绝对的第一选择。PSV存储卡的价格也随着更多版本主机的发售依附着汇率进行着变动，目前市场上主要以美版的存储卡为主，原因很简单，便宜。

如果说PSV是因为没有游戏而缺乏购买动力，那么3DS就是游戏太贵使得很多玩家至今还在玩《怪物猎人3 G》。日版主机毫无疑问是9成以上玩家的选择，《新・深爱》的BUG事故让国内购买了游戏的玩家蒙受了冤屈，之后的《初音未来 未来计划》、《新・光神话》依然又是400多元的价格外加前者只有日版，所幸的是日版3DS很快就要将到1200元以下，加上《口袋妖怪》新作即将发售，估计到时候会有不少人在3DS上玩这款NDS游戏。



各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为“元”，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS（美版）	3DS（日版）	PSP go	PSP－3000	NDSi	MSD（8G）	MSD（16G）	MSD（32G）
广州	打机王	1110	1180	930	930	980	70	120	180
北京	绿洲电玩	1150	1200	900	1000	890	90	160	220
上海	易玩客栈	1260	1260	–	1050	1000	60	100	250
四川成都	新亚电玩	1150	1220	1180	1050	900	90	150	220
浙江杭州	江城博晶电玩	1200	1300	900	1050	900	80	120	230
江苏苏州	哇靠电玩	1150	1195	1080	980	880	88	138	198
福建厦门	玩高数码电玩	1150	1250	1200	1000	900	120	170	220

PSV主机与相关周边

主机	提供者	PSV（Wi－Fi）	PSV（3G无锁）	PSV（3G锁）	记忆卡(4G)	记忆卡(8G)	记忆卡(16G)	记忆卡(32G)
广州	打机王	1750	2210	2180	150	210	340	560
北京	绿洲电玩	1700	2050	1780	180	260	380	550
上海	易玩客栈	1750	2100	2000	150	200	330	500
四川成都	新亚电玩	1750	2150	2080	140	210	330	550
浙江杭州	江城博晶电玩	1750	2150	2050	130	250	350	550
江苏苏州	哇靠电玩	1750	2150	2080	150	220	350	550
福建厦门	玩高数码电玩	1750	2150	2100	160	220	350	550

硬件短消息

文 就爱360



春天了，又到了出游的好时候。问了一下旅行社，发现好多国内线路都不便宜。凡是和飞机沾边的，基本都要2000以上。反倒是济南出发的双飞的港澳游竟然低至1500元的价格，简直是奇迹。要知道，济南到深圳的打折机票往返至少也得这个价格。更何况游客在香港还要住、还要吃，还要逛逛海洋公园。看来，旅游业的水仍旧很深。下面一起看看最近有啥好玩的周边问世吧。

PSV 11合一周边套装

品名：PSV 11 in 1 Essentials Bundle
种类：套装
出品：DreamGear
对应机种：PSV
官方价格：49.99美元





随着美版PSV的发售，PSV相关的配件套装也多起来。欧美玩家更喜欢购买套装配件，毕竟更划算一些。套装中有车载充电器、保护包、腕带等一系列非常实用的东东，这些也都是PSV玩家必须的哦。其中，卡带保护盒能装入8枚PSV游戏卡带和2枚记忆卡，耳机还附带了麦克风。

智能机耳机防尘塞

品名：スマホのイヤホンジャック マリオアイテム
种类：防尘塞
出品：Epoch
对应机种：多机种
官方价格：1200日元

手机和掌机的耳机插孔一直暴露在外面，灰尘很容易进入机器内部。怎么办呢？于是有厂商想出了绝妙的配件——防尘塞，可以有效防止灰尘的干扰。这款产品不仅能有效阻止灰尘通过耳机插孔进入主机内部，更兼有装饰的作用。产品以马里奥游戏为主题，有金色砖块、小蘑菇、水管等六种不同的款式。产品价格不贵，统统都买来收藏也不错啊。



PSV车载电源

品名：PSV Car Charger
种类：电源
出品：DreamGear
对应机种：PSV
官方价格：12.99美元

有车一族越来越多，那车载电源就是必备的东东啦，这样你就可以随时给PSV补充电力了。这款PSV车载电源线缆较长，你可以将PSV放在较为顺手的位置，而不用担心线短。产品有两个接头，一个是专为PSV准备的宽口接头，一个是圆接头，可以为其他数码产品充电。



3DS保护套

品名：タフソフトカバ
种类：保护套
出品：GameTech
对应机种：3DS
官方价格：1050日元







3DS的外壳要比你想象的娇弱得多。这款保护套，软软的，专为3DS设计，能很好地切合3DS的外形。保护套采用了柔性十足的橡胶材质，具有很大的韧性，同时又耐磨。保护套在耳机插孔、电源插孔等处已经做了镂空处理，不会影响正常操作。保护套一共有7种颜色，每款的上盖和下盖的颜色略有差异，赶快给3DS穿上五彩的衣裳吧。

PSV V.I.P.保护包

品名：V.I.P. Case for PSV
种类：保护包
出品：Thrustmaster VG
对应机种：PSV
官方价格：24.99美元

这款PSV的包包看起来颇有档次，难怪厂家给其取了个VIP的名字。包包的外壳坚固，表面黑色，大大的PSV的LOGO表明了它的身分。包包的内衬柔软，能有效防止PSV不被划伤。







《新·光之神话》巧克力(附AR卡片)

品名：新·光の神话 パルテナの镜スナック Box
种类：食玩
出品：タカラトミーアーツ
对应机种：3DS
官方价格：2110日元

3DS附带的AR卡片的确很有意思。现在好多游戏也都有AR卡片推出，不过《新之光神话》的AR卡片却别有新意。游戏的AR卡片并不单独出售，而是混合在巧克力的包装之中。玩家要买一包巧克力，才会得到一张卡片哦。不过庆幸的是，巧克力的味道还不错。游戏一共有20张AR卡片，卡片是随机放入的，只有拆开包装后才能知道内含的卡片是啥。所以你要买上N包巧克力才能收集到全部的AR卡片哦。看看，这厂商真会赚钱啊。







随着掌机平台的更换和DLC的普及化，本栏目也因此应运而生。这是个以下载类内容为主，收纳各掌机平台相关下载消息的一个专栏。栏目构成以已发售游戏的DLC内容介绍和解谜为主体，DLC资料为辅助，务求带给玩家丰富的下载相关内容。

3DS 交响旋律 最终幻想

◆Square Enix◆MUG◆2012年2月16日◆1～4人

游戏从发售当天开始就提供DLC下载歌曲，到目前已经推出了3波、共计16首曲目。所有下载曲目的售价均为150日元一首，不过目前官方在搞活动，2月16日的8首DLC曲目直到4月18日以前，售价均为100日元一首。下面列出发售至今可下载的所有曲目，列表中的“Series”代表《FF》系列非正统续作曲目，其中《我ら来たれり》来自《零式》，《女神の骑士》来自《FFⅩ Ⅲ－2》。



2月16日		
曲目类型	曲目名称	出自作品
BMS	战斗シ－ン1	Final Fantasy Ⅱ
BMS	最后の斗い	Final Fantasy Ⅳ
BMS	Fighters of the Crystal	Final Fantasy Ⅺ
BMS	宿命への抗い	Final Fantasy ⅩⅢ
FMS	光を求めて	Final Fantasy Ⅴ
FMS	星降る峡谷	Final Fantasy Ⅶ
FMS	Ride On	Final Fantasy Ⅷ
FMS	いつか终わる梦	Final Fantasy Ⅹ

3月8日		
曲目类型	曲目名称	出自作品
BMS	我ら来たれり	Final Fantasy Series
BMS	バトル1	Final Fantasy Ⅲ
FMS	マト－ヤの洞窟	Final Fantasy Ⅰ
FMS	アルカキルティ大平原	Final Fantasy ⅩⅢ

3月21日		
曲目类型	曲目名称	出自作品
BMS	最后の斗い	Final Fantasy Ⅴ
BMS	女神の骑士	Final Fantasy Series
FMS	ダンジョン	Final Fantasy Ⅱ
FMS	东ダルマスカ沙漠	Final Fantasy Ⅻ

3DS 怪物猎人3 G




◆Capcom◆ACT◆2011年12月10日◆1～4人

范马刃牙・鬼の遗传子

更新时间：2012.02.03

任务类型	狩猎
任务等级	★5
指定地点	陆上斗技场
成功条件	狩猎1头雷狼龙
参加条件	HR3以上、不装备防具和护石
契约金额	1180z
报酬金额	11800z
时间限制	50分钟

任务解说

《MHP3》时代就有的任务，要求玩家不装备防具和护石挑战一只雷狼龙，并且雷狼龙一出来就是超带电状态，不过由于只是上位任务，所以如果已经到达G级的玩家挑战起来基本没有压力。一个人打想轻松点的话可以尝试用弓，让其中一个奇面族装备“最高のお面”进行牵制，自己就专心射击吧。武器推荐碎龙弓，结合猫饭的火药术，基本把雷狼龙打回普通状态后就很难有机会再次进入超带电状态了。



进击の巨人·训练兵团の演习

更新时间：2012.02.10

任务类型	特殊
任务等级	★8
指定地点	大沙漠
成功条件	讨伐或击退1头灵山龙
参加条件	HR8以上
契约金额	3000z
报酬金额	30000z
时间限制	50分钟

任务解说

基本和G级的“沙海の大游宴！！”差不多，不过时间增加到了50分钟，并且第一部分时没有杂兵上船打扰，整体难度比原来的那个简单不少，即使一个人打要达成讨伐的条件也不会有问题，下面简单说一下讨伐方法。

一开始峰山龙于船的右侧出现，依次会用突进和牙齿横扫两招，得用大铜锣和拘束弹来取消，接着可以从它的牙齿登上背部攻击两个弱点和使用对巨龙爆弹，把猎人甩下来后它一般会接下压攻击（也有不出的时候），再次用拘束弹取消后它会和船并行一会，接着跳到船的左侧。左侧的行动模式基本也和右侧一样，先是突进和牙齿横扫，取消后登背打弱点，把猎人甩下来后接下压（也有不出的时候），注意如果之前在右侧的时候没出下压的话，在左侧一开始它会先把下压补上，同样如果左侧最后的下压如果没出的话则会在下次从右侧出现时补上。从左侧消失后它会从前方突进，这时可使用船头的击龙枪迎击。接着它再次从在右侧出现和船并行，用大铜锣取消了撞击后可从其侧面登背，被甩下来依然接的是下压。



第二部分主要的打法就是钻到其腋下攻击腹部的位置，船的安全可以不必太在意，因为如果第一部分按照刚才说的方法来打的话基本还有比较高的耐久，只要在其接近时用大铜锣、拘束弹和击龙枪来取消下压和沙吐息两招就可以了。

范马刃牙·汉の监

更新时间：2012.02.17

任务解说

这个任务也不能装备防具和护石，不过难度上升到了G级，并且狩猎对象是恐暴龙，攻击力非常高，无装备下被秒是常有的事，对回避恐暴龙招式没有信心的玩家建议使用可以格挡的武器挑战。打法方面，最有效的依然是脚下作业，恐暴龙针对正下方的只有跺脚一招，并且起手很慢，看到之后再躲或挡都来得及，惟一要注意的是侧撞，不过使用这招前它一般都会先拉开距离，可以事先提防。恐暴龙肚子饿后会捕食猛犸，所以陷阱肉依然可以带上，除了让它中异常状态外，还可以避免它为了捕食而频繁换区。

任务类型	狩猎
任务等级	★7
指定地点	冻土
成功条件	狩猎1头恐暴龙
参加条件	HR6以上、不装备防具和护石
契约金额	1850z
报酬金额	20200z
时间限制	50分钟



JUMP·连击の炎戈龙！！

更新时间：2012.02.24

任务类型	狩猎
任务等级	★6
指定地点	陆上斗技场
成功条件	狩猎2头炎戈龙
参加条件	HR6以上
契约金额	2050z
报酬金额	20500z
时间限制	50分钟

任务解说

在斗技场同时讨伐两只炎戈龙，一个人打时最好让其中一个奇面族装备“最高のお面”牵制住一只，而自己就集中对付另一只，这个任务的炎戈龙的HP不算太多，只要把其中一只击倒也就没难度了。防具推荐火属性耐性高的，或者吃火属性耐性上升的猫饭，要不时不时来个火属性异常状态还是很麻烦的。因为斗技场不像火山有熔岩地形，想炎戈龙的部位软化只有等它钻地或使用吐息时，所以武器推荐碎龙系的，尽快部位破坏后也就不用担心弹刀了，而且爆破时也能让它的部位软化。



研究中心 Research Center

开始还以为通关就算玩透《NGSP》了，结果玩了任务模式后才知道自己是那么无知，不过这比起白金来又还只是噩梦的开始，终于有一款游戏让我认识到什么叫作“彻底的绝望”。好吧，以上只是乌冬熬了几个通宵打完任务模式的怨念，大家无视即可。

文 乌冬　美编 Juxi

NINJA GAIDEN SIGMA PLUS

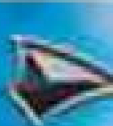
PSV	忍者龙剑传 Σ 加强版			
	ニンジャガイデン シグマ プラス			
	Koei Tecmo Games	ACT	日版	2012年2月23日
	1人	6090日元	无对应周边	
	相关攻略研究：Vol.177 P90			

任务模式攻略

忍びの心得



Phase1

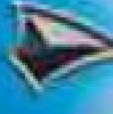


胜利条件：敌全灭

非常简单的任务，基本一招□△△就能吃通天了，高难度下如果出一次敌人还死不了的话就上去用△补刀。



Phase2

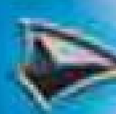


胜利条件：敌全灭

用饭纲落（□△□□□△）一次就能解决一个，如果嫌妖忍的远程攻击麻烦，可以先用飞燕（前跳△）接近后解决。



Phase3

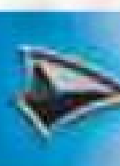


胜利条件：破坏电波塔

电波塔上只有一个敌人，解决后就可专注于破坏电波塔了，一旁的箱子内可以补充爆裂矢。



Phase4



胜利条件：敌全灭

虽然提供的武器攻击力比较低，不过用双节棍的□△△还是挺轻松的，熬不过黑忍和红忍一起出现那段的话就借助雷忍法吧。



Phase5

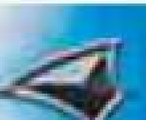


胜利条件：击破ムライ

基本就是第一关的BOSS战，而且武器还是升了级的，按照以前的打法即可。高难度下BOSS防守更加严密，可以垂直壁走+飞鸟返骗他出招后接空中△，另外还有两次忍法的机会也别浪费了。



超忍への道标



Phase1



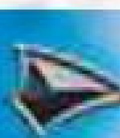
胜利条件：敌全灭

和上组任务的杂兵战有点类似，难度不大，不过场地换成了燃烧的屋子，时不时会有火喷出，最好保持在初始地点附近战斗。





Phase2

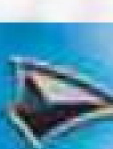


胜利条件：敌全灭

先用饭纲落杀两个敌人，接着里风+跳跃，落地后马上按△键蓄力，这样就可瞬间吸到结晶变为最大蓄力状态，接着就可一直借助结晶用落地蓄力攻击灭敌了。这招在接下来的任务中也会经常用到，一定要熟练掌握。高难度下敌人的攻击意识强了很多，如果被围攻得动弹不得就用雷忍法脱身。



Phase3



胜利条件：击破赤武者

对付赤武者还是要先把他打下马，这次给的飞行道具不错，先用爆破手里剑和彻甲弾の弾芯朝赤武者的背部射击，如果两个都用完了赤武者还没下马则换强弓上，箭可以在地上的尸体处补给，把赤武者打下马后也就没难度了。由于只要击破赤武者就能过关，其他杂兵大可不必理会。

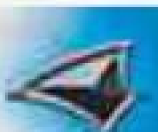


Phase4

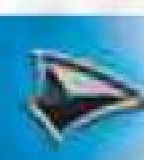


胜利条件：击破ムライ

这次BOSS身边有很多杂兵帮忙，而且每当BOSS的HP降到一定程度时还会出现新的杂兵，所以对付BOSS前最好先把杂兵清理了，否则高难度下光是杂兵都让人够呛。对付杂兵可以用龙剑的饭纲落+飞燕，集中的时候就用冰忍法。对付BOSS则推荐用ウォ-ハンマ-，打法还是垂直壁走+飞鸟返后接空中△，由于ウォ-ハンマ-的攻击力高，单发攻击伤害比龙剑要高出不少。



Phase5



胜利条件：敌全灭

这个任务使用的是蕾切尔，前期的暗影杂兵用之前说的落地蓄力攻击是比较有效率的打法，最后的两个红恐龙魔神一个蓄力攻击可能还打不死，还要补几下普通攻击。

无双の宴



Phase1

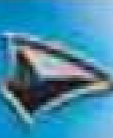


胜利条件：5分内敌全灭

一般的忍者用ウォ-ハンマ-的落地蓄力攻击都能应付，不过忽闪忽现的妖忍那波可能会比较吃力，可以换妖刀鬼彻用饭纲落或飞燕来打，顺便回点血。



Phase2

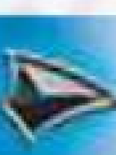


胜利条件：4分内敌全灭

先用龙剑的飞燕对付鬼火和飞虫，等飞虫差不多杀完时就换回ヴァゴリアンフレイル，准备对付最后的空鱼，当然，想省事的话可以使用鬼火忍法。

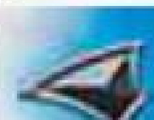


Phase3

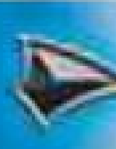


胜利条件：4分内敌全灭

由于场地比较大，敌人比较分散，饭纲落的效率也不见得会比蓄力攻击低，而且这个任务没有会投爆破手里剑的忍者，用饭纲落打起来还是很轻松的。



Phase4



胜利条件：7分内敌全灭

敌人不少，不过提供的武器也很不错，用天衣无缝的落地蓄力攻击很快就可清场。



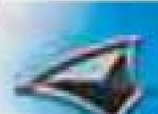
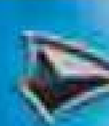
Phase5



胜利条件：3分内击破5只红恐龙魔神

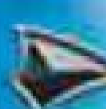
红恐龙魔神不算太强，不过场地里还有很多鬼火和飞虫干扰，无法集中击破。推荐用杀鬼火和飞虫得到的结晶来出天衣无缝的落地蓄力，攻击目标不一定是红恐龙魔神，只要把它卷入攻击范围内就可以了。

梦幻の怨灵

 Phase1 

胜利条件：击破化石龙

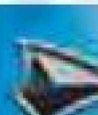
基本和第7关的BOSS战差不多，只不过场地里多了很多飞虫，由于飞虫会不断出现，除非用来打蓝结晶补血，否则不用刻意去清理。对付化石龙还用ヴァゴリアンフレイル的□□△，另外给的两发鬼火忍法可以用上，能防止飞虫近身的同时还能增加对BOSS的输出。

 Phase2 

胜利条件：击破魔神ヒュドラキュプス

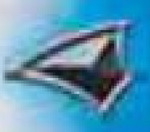
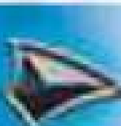
这个任务也同样是BOSS+杂兵的配置，BOSS是第6关的那个触手怪，杂兵以暗影系为主，建议先消灭杂兵，以免在砍触手时因被干扰而导致触手重生。武器推荐ヴァゴリアンフレイル，用前跳△攻击触手，然后用触手掉落的蓝结晶出蓄力攻击打BOSS的本体。



 Phase3 

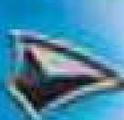
胜利条件：敌全灭

敌人的配置和提供的武器都和无双の宴的第4个任务有点类似，所以打法也差不多，天衣无缝的落地蓄力攻击基本无压力，被围攻就用雷忍法脱身。

 Phase4 

胜利条件：敌全灭

用ウォーハンマー的落地蓄力攻击清理前期的敌人，最后的空鱼依然是ヴァゴリアンフレイル+鬼火忍法对付。

 Phase5 

胜利条件：敌全灭

使用的角色为蕾切尔，同样是用落地蓄力攻击清理前期的敌人，最后的鬼火就用跳△来打。

深渊なる巢窟

Phase1 

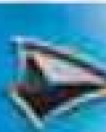
胜利条件：击破溶岩龙スマウガン

正篇第15关的BOSS战，不过除了BOSS外四个角落的平台还有弓箭木乃伊，由于木乃伊的攻击会导致破防，容易和BOSS的攻击形成连携，最好适当清理一下，清理的时候还可以顺便回收木乃伊旁的灵命药。打BOSS还是老方法，保持在上层角落平台前端的两侧能避免被咬到，平时用彻甲弹の弹芯、强弓和风车手里剑蹭血，等龙把头伸过来时就用无想新月棍的前△△△攻击。

 Phase2 

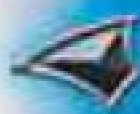
胜利条件：击破魔神ヨトゥンフラウ

BOSS本身不难打，棘手的在于杂兵，对付BOSS前最好先把杂兵清理一下，武器推荐ヴァゴリアンフレイル，□□△对BOSS的效果很好，有时还能防杂兵近身。

 Phase3 

胜利条件：敌全灭

下水道的地形比较窄，要多两头跑来逃离敌人包夹，杂兵用饭纲落对付就足够了，而大型恐龙魔神可用ウォーハンマー的前△回避反击。

 Phase4 

胜利条件：击破サンダーボルトワーム和ファイアーワーム

BOSS是两条电沙虫和一条火沙虫，打法还是和以前一样，躲过BOSS的横扫或投技后就用大刀ダビラヒロ的□□□□△反击。注意高难度下BOSS的攻击频率加快，经常会一前一后吐电球或火球，要用里风+跳跃来躲，否则会被打时间差，来不及的话也可利用一下忍法的无敌时间。当沙虫只剩一条时会有杂兵增援，用雷忍法一次性解决吧。

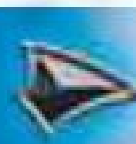


 Phase5 

胜利条件：敌全灭

使用角色为蕾切尔，敌人为噩梦、红恐龙和大型恐龙，虽然红恐龙是里面最弱的，但因为噩梦有远程魔法，建议还是先打噩梦。噩梦的打法基本还是利用防御反击技，如果掌握得不熟的话，可以防御了招式后就交互连打□和△。把噩梦解决后，剩下的敌人就很好对付了。

射手の极意

 Phase1 

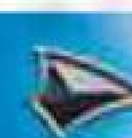
胜利条件：击破溶岩龙スマウガン

这个任务需要用弓箭击破溶岩龙，先把左边的弓箭木乃伊消灭，然后站在弓箭的补给箱前边跳边射就可以了，BOSS的火球补给箱能全部挡下。

 Phase2 

胜利条件：敌全灭

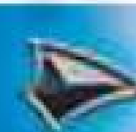
使用弓箭的杂兵战，同样也是边跳边射，利用空中射击会自动瞄准的特性很快就能完成任务。

 Phase3 

胜利条件：敌全灭

由于敌人比较远，自动瞄准的命中率不高，最简单的方法是站在弓箭补给箱前使用主视角射击，由于敌人的攻击会被补给箱挡住，我们有充裕的时间慢慢点击屏幕进行射击。消灭了初期敌人后，自己这一侧的平台也会出现敌人，这些就可以用自动瞄准对付了。

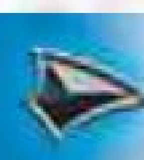


 Phase4 



胜利条件：敌全灭

基本和第二个任务差不多，虽然有些杂兵的位置比较隐蔽，不过只要使用自动瞄准就能省去自己找的工夫。

 Phase5 

胜利条件：击破魔神パズ・ズ–

先消灭一旁的杂兵，然后一边躲BOSS的激光一边使用跳跃射击，注意BOSS的弱点在头部，多攻击这里输出会比较高。

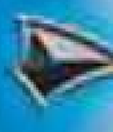
武术の极意

 Phase1 

胜利条件：敌全灭

开始的武器只有木刀，不过初期敌人也是最基础的下忍，利用木刀的□△挑空后再上前补刀即可击破，全灭后可获得武器ヴァゴリアンフレイル。第二波敌人是重装兵，由于敌人经常会弹返近身攻击，击破一个后最好落地蓄力攻击击破其他的，全灭后可获得无想新月棍。第三波敌人是各种忍者，使用ヴァゴリアンフレイル或无想新月棍都行，基本打法还是落地蓄力攻击，全灭后获得大刀ダビラヒロ。最后的敌人是大型恐龙魔神，依旧是用里风回避了攻击后用大刀ダビラヒロ的前△一下一下砍。



 Phase2 

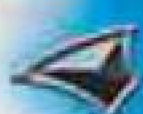
胜利条件：击破怨灵ド–ク

比较麻烦的任务，需要先消灭地图上6处敌人，获得6个魄锻珠把木刀升级为天衣无缝后再去挑战BOSS。BOSS是怨灵ド–ク，战斗中和它保持中距离的话它有很大几率摆个姿势后冲过来，这时按住△蓄力，等它靠近的时候放开就有很大机会命中，另外这个距离它还会出飞刀和远距离投技，不过两个都很好躲就是。

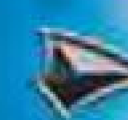
Phase3 

胜利条件：击破ド–ク

这次是普通的ド–ク，而且武器也不错，总体来说比上个任务要简单许多，只要在中距离引他使用拔刀术后就用连招反击。



Phase4

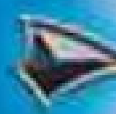


胜利条件：敌全灭

需要顺序对付触手怪和雪人BOSS，触手怪同样还是先用飞燕砍触手，用触手掉落的魂出蓄力攻击打本体，击破获得黑龙丸。雪人只要保持在它侧面和后面就很安全，不断使用黑龙丸的前△很快就能击破。



Phase5

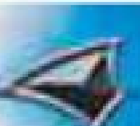


胜利条件：敌全灭

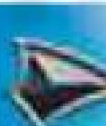


一开始对面的是第三关的胖子BOSS，打法同样是靠近躲了他的近身攻击和投技后就□△△打，很快就能击破。第二个是第18关的中BOSSマルバス重鬼卿，打法还是先保持距离，等它使用从上往下的突进时就用里风避开，等它撞晕过去后就抓紧输出吧，注意当它回复过来时会使用投技，千万不可贪刀。

军事坏灭



Phase1

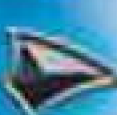


胜利条件：敌全灭

BOSS是ガモフ，不过换成了隼龙来挑战，由于BOSS属于人形，是可以挑空的，引他出近身攻击并回避后就用饭纲落伺候吧，他基本挨不了几下。



Phase2



胜利条件：敌全灭

摩托兵大家基本都很熟悉了，不过高难度下首切り投げ（空中□+×）扔不下来，推荐用大刀ダビラヒロ的蓄力攻击来打。



Phase3

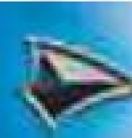


胜利条件：敌全灭

对各种士兵的杂兵战，用大刀ダビラヒロ或ウォ–ハンマ–的落地蓄力攻击都是不错的选择，注意有有一种士兵会架飞燕，最好慎用。

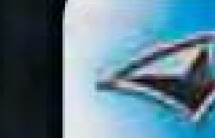


Phase4



胜利条件：敌全灭

多了杂兵的对战斗直升机BOSS战不止是难了一点点，一是杂兵的干扰容易漏躲BOSS的导弹，二是跳跃射击会射到杂兵身上，所以一定要先把杂兵清理掉再打BOSS。只剩BOSS就没什么难度了，当它从桥底升上来的时候是输出的大好机会。



Phase5



胜利条件：敌全灭

和Phase3的任务差不多，不过控制的角色换成了蕾切尔，最快捷的方法自然也是落地蓄力攻击。

魔兽达の降临



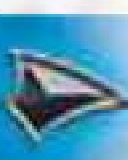
Phase1



胜利条件：敌全灭

先用饭纲落解决一个猫女，接着就可换大刀ダビラヒロ用落地蓄力攻击解决其他的了，最后的大型恐龙魔神依旧是用前△对付。

Phase2



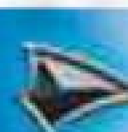
胜利条件：破坏电波塔



忍びの心得第三个任务的加强版，除了电波塔上有很多远程系敌人外，自己所在平台也有杂兵，而且每破坏掉部分雷达还会刷新出新的敌人，为了能专心射击，清理杂兵的步骤是少不了的。可能会有玩家比较不习惯本作的主视角射击，其实只要用左摇杆调整视角，再点击触摸屏的来射击会打得很轻松。



Phase3

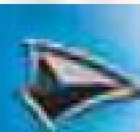


胜利条件：击破战车

任务开始后先退到战车机枪射不到的地方解决两个杂兵，然后补充了彻甲弹の弹芯就可专心对付战车了，注意当战车的HP降到一定程度时会刷新出新的杂兵，用战车作为障碍物转着圈打可以减小杂兵带来的骚扰，当然嫌麻烦的话就用忍法解决吧。



Phase4



胜利条件：击破魔神パズ・ズ–

第12关BOSS外加杂兵的任务，同样是先清理杂兵，另外BOSS的激光对杂兵也有很可观的伤害，能帮上不少忙。只剩BOSS后就没难度了，依然是把BOSS打成硬直再用严龙·伐虎的摇杆一圈+△攻击头部。



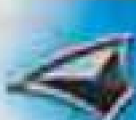
Phase5



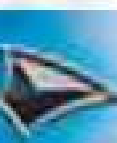
胜利条件：击破魔神ヨトゥンフラウ

蕾切尔对雪人BOSS的任务，先解决一个杂兵，然后一直落地蓄力攻击即可，由于的蕾切尔的蓄力攻击范围很大，基本不用刻意攻击BOSS也能打到。

魅惑の女神



Phase1



胜利条件：击破太古代重鬼卿イシュタロス

BOSS不算太难，只是两个骸骨型敌人的干扰比较严重，一定要先优先清理掉。任务开始后换上黑龙丸和神速の腕轮，利用壁走接近骸骨型敌人后用空中△来打，这样还可以顺便回避掉BOSS的大部分招式。对付BOSS主要用黑龙丸的前△打防御反击基本无压力，如果BOSS使用摆荡攻击的话就原地蓄力，等BOSS喊了一声后松手，这样很大几率能打中。



Phase2



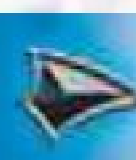
胜利条件：击破アルマ重鬼卿

护卫BOSS的杂兵以暗影系和猫女为主，每当BOSS的HP降到一定程度就会刷新，同样是先杂兵后BOSS。BOSS的打法还是和正篇流程时一样，用妖刀鬼彻的飞燕把BOSS打掉下地后就接一套□△□□□□。





Phase3



胜利条件：救出レイチェル

这个任务需要在蕾切尔的HP减为0前全灭杂兵。初期的敌人是空鱼和弓箭木乃伊，任务开始后先换上鬼火忍术和爆破手里剑，用鬼火忍术对付空鱼，空鱼全灭后会刷新大型恐龙魔神，而弓箭木乃伊全灭后则会刷新火箭炮兵，由于火箭炮兵对蕾切尔的伤害很高，所以最好在其出来前把大型恐龙魔神解决，以便专心对付火箭炮兵。打火箭炮兵主要用前跳△快速接近，离得太远的话可以用爆破手里剑牵制一下。



Phase4



胜利条件：击破ムライ



用蕾切尔打第一关的BOSS，打法和隼龙差不多，也是跳墙反弹后接空中△，蕾切尔的武器攻击力很高，总得来说比隼龙时要简单不少。



Phase5



胜利条件：敌全灭

蕾切尔的忍者杂兵战，利用结晶的落地蓄力攻击依然是最快的打法，这里就不赘述了。

绝体绝命



Phase1



胜利条件：敌全灭

这个任务敌我双方都是一击死，也就是说不能受到任何攻击，当然只要是不扣血的防御还是可以的。敌人以两个一组出现，第一组是下忍，保持先手基本没有危险，但要注意攻击其中一个时来自另一个的手里剑偷袭；第二组的铠武者喜欢防御，可以使用□△破防后再砍；第三组的妖忍要特别注意他们的突然袭击，攻击机会是在其使用魔法的时候，或挡下他的近身攻击后反击；第四组是地蜘蛛忍者，除了手里剑外，还要注意近身时的投技；最后一组是大型恐龙魔神，它的攻击很重，不能直接防下来，要看准招式用里风回避后反击，或拉开距离等它挥空后跳过去砍。

宿命の对决

Phase2

胜利条件：敌全灭

同样也是一击死任务，敌人以士兵为主，其远距离时会射击，近距离时会投技和弹返我们的攻击，所以对付士兵基本的方法就是跳过去砍，这招他基本不会弹，而且就算被挡下来也能造成破防，接着再补一刀就可以了。

Phase3

胜利条件：限定时间内存活

装备加防御的饰品，接着就不断用里风回避吧，只要坚持两分钟就算过关。



Phase4

胜利条件：击破魔神ヒュドラキュプス

固定使用ウォ–ハンマ–对触手BOSS的任务，虽然开始的杂兵清理掉之后就不会刷新了，但要注意如果被BOSS打死是不算的。用ウォ–ハンマ–打这个BOSS的难点在于不能用飞燕砍触手，只能在触手攻击完的空隙用跳△一下一下砍，效率会有所下降，当砍掉一个触手后，利用结晶出落地蓄力攻击可以加快一点进度。

Phase5

胜利条件：限定时间内存活

同样也是坚持两分钟的任务，这个BOSS的攻击频率比Phase3的小得多，无需一直里风，这样反而容易被打中，看清楚BOSS的招式用里风侧滚或后滚都可以，惟一难比较难躲的是摆荡，得在她喊了一声后往反方向里风。



Phase1

胜利条件：击破魔神ドッペルゲンガ–

这个系列任务的对手都是自己的复制版，所以使用的武器和招式都是一样的。第一个任务假隼龙使用的是妖刀鬼彻，我们则换真・龙剑来对抗，主要打法就是抓住每个机会出饭纲落，如果挑空那下被挡了，则变成□△△，防止落地被抓硬直，接着里风拉近距离后继续重复操作，虽然这样饭纲落的成功率不是很高，但只要成功一个就能带来可观的伤害。另外假隼龙有时可能会鬼火和火忍法，鬼火忍法的时候只能逃，而火忍法则要看准其发射的时机用里风+跳跃回避，注意这里最好不要用火忍法的无敌时间来躲，否则BOSS很大机会火忍法连发。

Phase2

胜利条件：击破魔神ドッペルゲンガ–

这个任务假隼龙用的是ヴァゴリアンフレイル，我们还是用真・龙剑凹饭纲落战术。由于对手攻击频率加快，受点伤在所难免，但好在ヴァゴリアンフレイル的攻击力不高，靠提供的回复药也是能撑过去的。

Phase3

胜利条件：击破魔神ドッペルゲンガ–

假隼龙使用大刀ダビラヒロ，虽然真・龙剑的饭纲落也行得通，但这里用大刀ダビラヒロ对拼也是不错的方法，只要看抓住机会不断用□□□□□△就行了，基本一套连技中都能打中个一两下，操作上也没真・龙剑那么复杂。

Phase4

胜利条件：击破魔神ドッペルゲンガ–

这个任务有个很简单的打法，那就是先上到3F的缺口处，等假隼龙跳上来的时候就配合高度用空中□□□□把他打下去，不断重复即可。不过注意最高难度时这个方法就不奏效了，要换黑龙丸用跳墙飞鸟返接空中△的方法来打。

Phase5

胜利条件：击破魔神ドッペルゲンガ–

这个任务操作角色为蕾切尔，虽然蕾切尔无法上到3F用上个任务的简单打法，但只要不断跳墙反弹后接空中△也能赢得很轻松。

奈落の战场

 Phase1 

胜利条件：击破アルマ和ニケ

アルマ已经打过很多次了，而ニケ和她的招式是一样的，由于两个BOSS会互相掩护，飞燕命中再接连技的方法不是很行得通。推荐换上黑龙丸或天衣无缝，用跳墙飞鸟返接空中△来打，当两个BOSS集中的时候甚至能一次命中两个，只要解决其中一个，另一个也就很好打了。

 Phase2 

胜利条件：击破怨灵ド－ク

这个任务除了怨灵ド－ク外还有许多空鱼，每当BOSS体力减去四分之一时就会刷新一次，空鱼可以使用ヴァゴリアンフレイル或鬼火来对付，而对付怨灵ド－ク还是老方法，保持中距离等它摆个姿势后冲过来，接着用真・龙剑的闪华（摇杆一圈+△）的蓄力，当靠近后就放开，一次就可打四分之一的HP。

 Phase3 

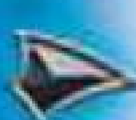
胜利条件：击破マルバス重鬼卿

开始护卫BOSS的杂兵是暗影系，用饭纲落解决一个后换大刀ダビラヒロ出落地蓄力攻击可以很快搞定其余的。这个难点在于BOSS体力降到一半时出现的噩梦，BOSS和噩梦配合我们基本没多少出手的机会，建议先带噩梦兜兜圈，让BOSS替我们打噩梦，和暗影系不同，噩梦被BOSS击破是不会复活的。当BOSS的体力降到四分之一时还会刷新一个噩梦，用同样的方法对付即可。

 Phase4 

胜利条件：敌全灭

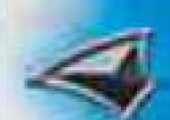
同时对付第三关和第十关的BOSS，两个BOSS比较相似，不过左手边的会突进，威胁较大，建议先打这个。打法还是和以前一样，用里风躲过近身攻击后□△△，如果BOSS用防护罩蓄力的话就利用一下或忍法。

 Phase5 

胜利条件：敌全灭

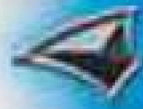
蕾切尔的歼灭战，还是老方法，利用结晶的落地蓄力攻击很快就能过关。

冥界の巨星

 Phase1 

胜利条件：敌全灭

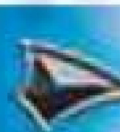
对用无想新月棍的假隼龙，换大刀ダビラヒロ不断用□□□□□□△能轻松击破。

 Phase2 

胜利条件：敌全灭

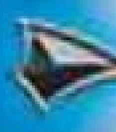


这个任务除了假隼龙外，还有忍者杂兵，不过难度却不算太高。战斗中一有机会就用天衣无缝的□△试探，成功挑空敌人就接饭纲落，打中杂兵的话利用结晶出落地蓄力攻击，而打中假隼龙则更好。另外天衣无缝有着HP越少时攻击力越高的特性，有时HP少的时候稍微打几下就能解决假隼龙，不过要注意这个特性是敌我一样，所以也有可能被血少时的假隼龙一下打死。

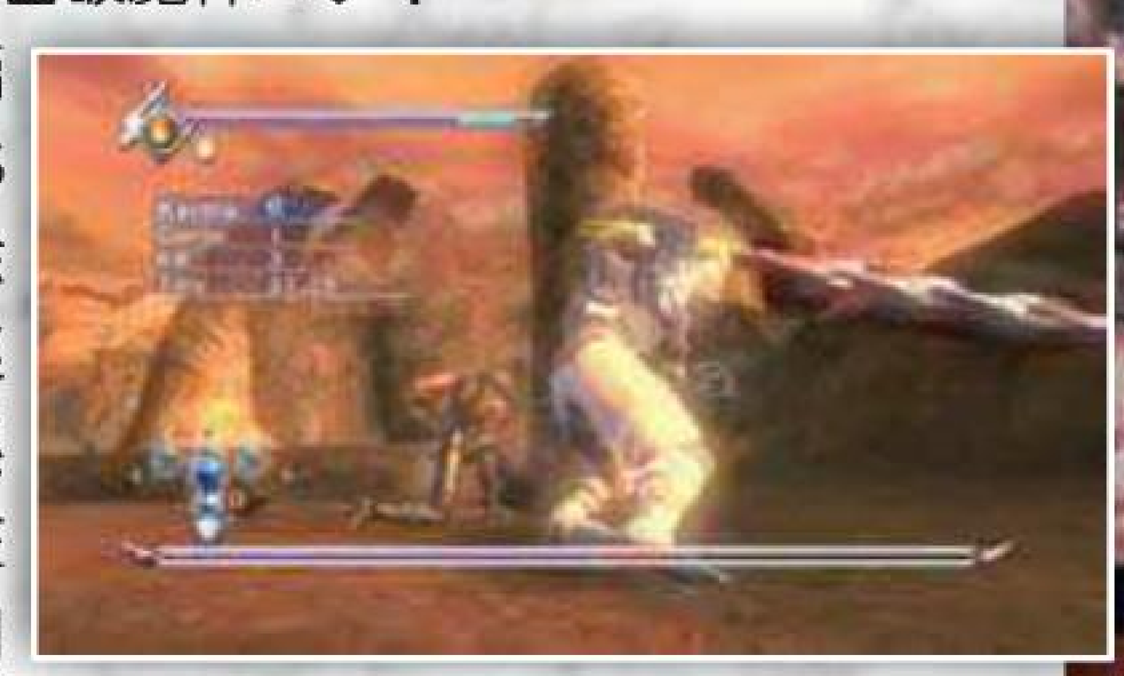
 Phase3 

胜利条件：敌全灭

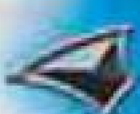
同时对用无想新月棍和ヴァゴリアンフレイル的假隼龙的任务，打法同样也是凹饭纲落，建议在两个柱子间的地方战斗，这样不容易被夹击。如果觉得还是吃力，那就换黑龙丸用跳墙飞鸟返接空中△来打吧。

 Phase4 

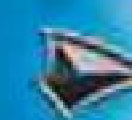
胜利条件：击破魔神ムライ



对正篇最终BOSS的战斗，除了BOSS还有些暗影系的杂兵在场，杂兵用饭纲落对付，雷忍法则留下来清理最后一次刷新的高级杂兵。对BOSS就用黑龙丸的前△来打，基本其大部分招式后的空隙都能砍到，如果BOSS出黑龙波的话，可以在黑龙经过的瞬间起跳扔手里剑回避。



Phase5



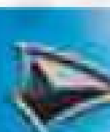
胜利条件：敌全灭

非常困难的任务，需要同时对付**マルバス**、**アルマ**和**ドーク**三个BOSS，打法还是黑龙丸的跳墙飞鸟返接空中△，建议先击破血少的**アルマ**或**ドーク**，不过他们不像**マルバス**喜欢近身，得一边和**マルバス**周旋，一边抓其他两个BOSS的空隙攻击，最好的情况是被两个近身，其他一个在外围用远程攻击，这样打起来的压力就没那么大，当然也有可能出现被三个同时近身的情况，这样虽然一次攻击有很大机会能打到三个，但是风险也是相当大的，如果已经被逼得无法出手了，就要果断用忍法或往场地的另一头里风+跳跃回避，不然有可能瞬间就挂了。总之要过这个任务除了要有一定的技术外，运气也占了很大的比重。

隐匿任务



Phase1



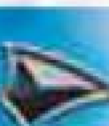
胜利条件：敌全灭



上组任务Phase5的简化版，只有**マルバス**和**ドーク**，难度自然也下降不少，依然是用黑龙丸的跳墙飞鸟返接空中△，相信只要能过上个任务的这个任务也不在话下了。



Phase2

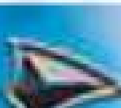


胜利条件：击破战车

需要顺序击破两架战车，同时在场的还有重装兵，同样是用饭纲落清理完重装兵再打BOSS，不然在3把机枪下基本动弹不得。对付战车基本还是以跳跃射击为主，发现主炮对着自己的话就用里风+跳跃回避。



Phase3



胜利条件：击破**ダイナモ**

这组任务里最简单的一个，目标是第三关的BOSS，虽然有杂兵帮他忙和多了来自场地的干扰，不过并不能改变他实力不济这个事实，依然是用里风回避了他的近身攻击后就□△△，基本拼血也能赢。



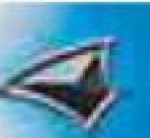
Phase4



胜利条件：敌全灭



蕾切尔对**ニケ**和**イシュタロス**的任务，虽然只有两个BOSS，不过由于蕾切尔的武器攻击力不高，打起来还是有一定难度的，和上组任务的Phase5一样需要些运气才能过。**ニケ**（白色的）经常在天上飞，建议先打**イシュタロス**（蓝色的），打法依然是跳墙反弹后接空中△，回避了**イシュタロス**的近身攻击就马上上墙。对付**イシュタロス**的时候还得时刻提防着**ニケ**的攻击，飞行道具系还好，如果是被俯冲撞一下那可不是开玩笑的，不过这招可以用跳墙反弹空中△的无敌时间来躲，并且时机配合得好的话还能给她造成伤害。



Phase5



胜利条件：击破**ドーク**重鬼卿

用蕾切尔对付**ドーク**，虽然有杂兵帮他，不过其实杂兵对我们的作用要更大，击破了杂兵后，使用回避+跳跃接近BOSS，落地时吸收结晶出蓄力攻击，不断重复即可。

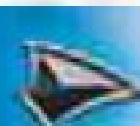


ETERNAL LEGEND

最后一组任务可以看作是正篇的精简版，都是先消灭几轮的杂兵最后打BOSS，隼龙的初期装备为龙剑Lv.2、ヴァゴリアンフレイルLv.1、大刀ダビラヒロLv.1、无想新月棍Lv.2，而其他装备都要在流程中陆续获得或者在每个任务结束时的商店处购买，另外这个任务中的飞行道具是无限的。



Phase1



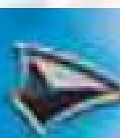
第一个任务的场地是正篇的皇宫核心，需要边杀杂兵边往顶层前进，由于这组任务的物资都非常短缺，杂兵战时应尽量用蓄力攻击杀敌，以赚取黄结晶在商店补充战力。另外值得一提的是除了路上那些一眼就能发现的宝箱外，这里还有两个比较隐蔽的宝箱，一是在正篇发现最后一个黄金甲虫的地方有一个装有魂返の护符的宝箱，而在正篇最终BOSS战入口处有一个蝙蝠宝箱，可以用蓄力攻击杀掉蝙蝠赚赚黄结晶。任务最后的BOSS是骑马赤武者和骑马武者各一个，使用大刀ダビラヒロ的蓄力攻击很容易就能将他们打下马来，接着换龙剑用饭纲落解决。

战斗结束后先回收地上的ウォ–ハンマ–，然后在商店整备一下，特别是祝福の腕轮要优先购入，可以增加入手的黄结晶，还有剩余的钱可以买点回复药。接着用跳△按下地上的按钮后进入下个任务。





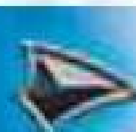
Phase2



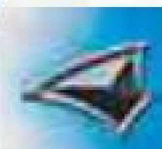
这个任务开始要对付各种士兵，用饭纲落主攻基本没有难点。最后的BOSS是ダイナモ，由于打过很多次，打法这里就不多说了。过关后记得把大刀ダビラヒロ升一下级，在下个任务会用得到。



Phase3



开始的红恐龙魔神用大刀ダビラヒロ前△解决，有了结晶后就不断落地蓄力攻击吧。中BOSS是触手怪，用龙剑的饭纲落解决杂兵后，剩下的BOSS也就任我们鱼肉了。接下来的敌人以木乃伊、飞虫和暗影为主，同样是落地蓄力攻击战法应付。最后雪人用龙剑或妖刀鬼彻都可以，一有机会就□△□□□□。过关入手了真·龙剑后会出现两个宝箱，其中一个宝箱里是空鱼，打开前最好先装备ヴァゴリアンフレイル。这关过后应该有不少钱了，可以把大刀ダビラヒロ升到最高，然后购入魄封珠和鬼神珠强化一下忍术，忍术只要买雷忍术就够了。



Phase4



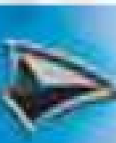


最初的杂兵战里有魔神重装步兵，HP非常多，不过行动缓慢，可以先把其他杂兵消灭了再用蓄力攻击慢慢磨。接着是猫女和各种暗影系敌人的连战，利用落地蓄力攻击可快速搞定。最后的大型恐龙魔神和甲虫依然也是落地蓄力攻击对付，如果结晶断掉的话就赶紧用雷忍术跟进，以免让甲虫有机可乘。任务的第一个BOSS是ド–ク，有结晶的话就用大刀ダビラヒロ的落地蓄力攻击，没有则拉开距离引他出拔刀术，回避后用□□□□□□反击，伤害也很可观。第二个BOSS是マルバス，由于这场战斗的场地很窄，BOSS不是很喜欢出俯冲，找不到攻击机会的话可以钻到他脚下，引它出下压攻击，躲开后用□△△蹭几刀，虽然输出不及俯冲撞地的硬直多，但也比没有强。

过关后是最后一次购物的机会，钱就不用省了，全部花完吧。首先回复药是要买满的，还有剩余就买九字神珠、太阳の腕轮、神速の腕轮，武器可以不用升，反正有真·龙剑和黑龙丸就够了。



Phase5



最后的任务是三场BOSS战。第一场是对噩梦的连战，换黑龙丸使用防御反击技可轻松击破。第二场对ニケ，ニケ和アルマ的行动模式是一样的，所以打法也相同，使用真·龙剑的飞燕打晕后接□△□□□□，而杂兵就用忍术解决。

最后一场是和イシュタロス的单挑，武器用真·龙剑即可，打法是拉开距离在靠近墙壁的位置等她出招，远距离的情况下她一般会使用激光和突进，两个都是用里风横向回避，而如果是突进的话她还会撞到墙上出现短时间的硬直，这时就是输出的机会了，可接一套□□△△△或□□□△。另外一个攻击机会是她使用摆荡的时候，这时马上换神速の腕轮用闪华（左摇杆一圈+△）的蓄力，当听到她喊了一声后就松开，基本都能打中。



游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE

《机战》20周年庆典——钢之魂祭

鸟冬 提供

3月18日，人气S・RPG“《机战》系列”的20周年庆典在东京国际会议中心展开。庆典上除了有周边的展示和贩卖外，在舞台活动部分举办方还请来了和《机战》相关的嘉宾进行现场的演唱和脱口秀，下面就来看看舞台活动部分的内容。


▲入口的花篮中发现了《六神合体》的盖亚。



▲周边的贩卖区经常都是排着长龙。



▲赛巴斯塔的模型和20周年纪念T恤都是抢手货。

►《机战Z》主角机的模型也在展示之列。


▲展示区的其中一个玻璃柜中陈列着“《机战》系列”历代作品的包装盒。

舞台活动部分由《机战》制作人寺田贵信的致辞作为开场，紧接着是动漫歌曲界的帝王水木一郎登场，为现场观众演唱了《魔神Z》的主题曲。

►寺田贵信的致辞，相信《机战》玩家对他都不会陌生。



▲大哥的热唱带来了现场的第一个高潮。



▲正在介绍的是第一作《机战》。



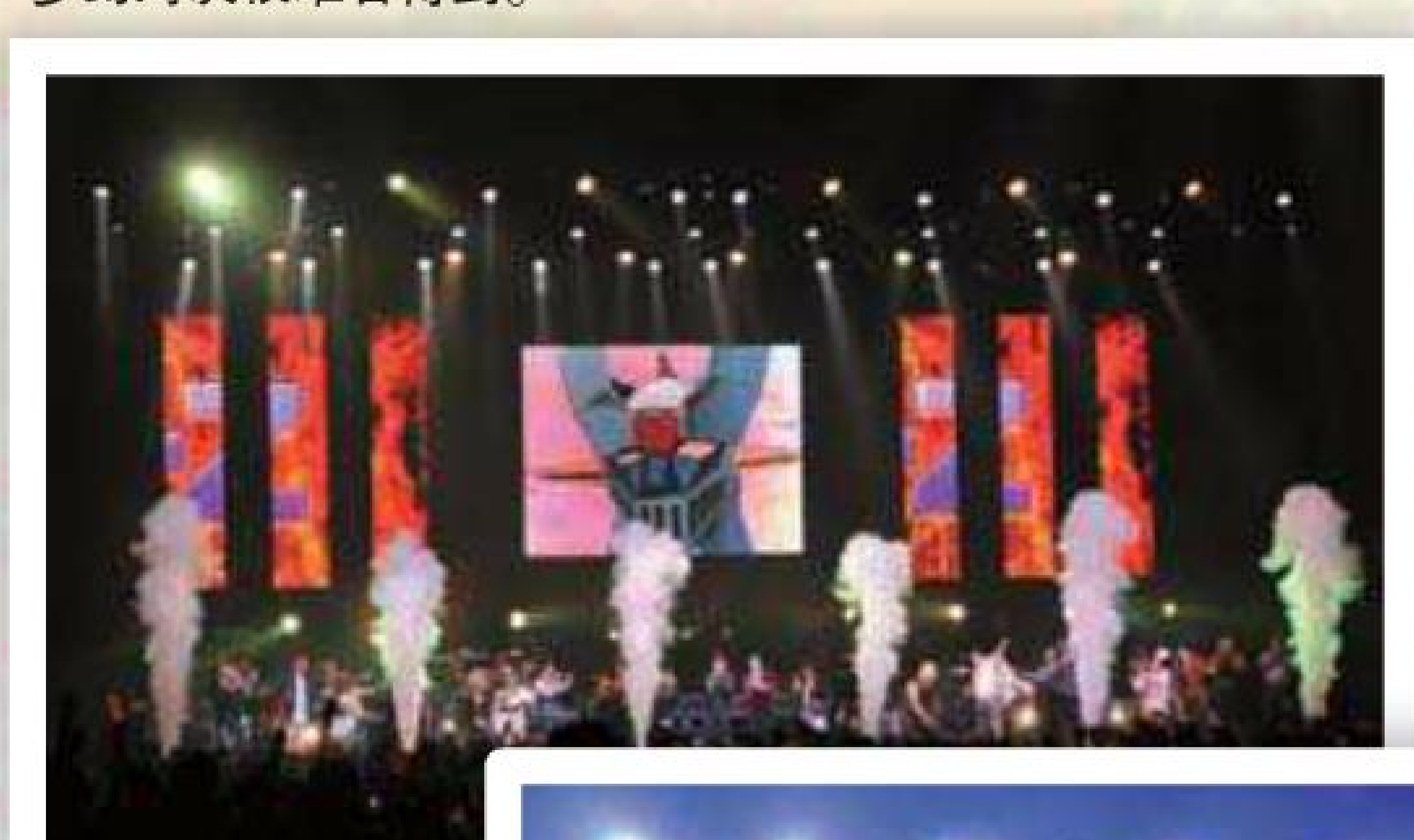
舞台活动的第一部分是“《机战》系列”的回顾，神谷明、古谷彻、置鲇龙太郎和桧山修之四位声优登场，结合着大屏幕的影像对“《机战》系列”进行了介绍，值得一提的是这四位声优出演过的作品都是有进过《机战》的，并且神谷明和古谷彻在第一作的有声《机战》——《第4次超级机器人大战S》中就有献声。作品介绍完了后是20周年的特别脱口秀，话题围绕20周年的纪念作品《第2次超级机器人大战Z 再世篇》展开，由置鲇龙太郎和相泽舞担任MC，寺田贵信制作人加上古谷彻、桧山修之、小西克幸、中村悠一、寺岛拓笃等声优展开热烈的对谈，并且声优们还用《再世篇》的战斗动画向现场观众展示了各种梦幻对决。

◄脱口秀上还有“除了自己的机体以外想驾驶的机体？”这样的问题。



▲《高达00》的武士道对《超时空要塞F》的布雷拉，这种梦幻对决很难看得到。

活动后半一开始就是《再世篇》最新PV的上映（PV在本辑的《口袋光环》中有收录），第一次公开的新战斗画面引起了台下的阵阵呼声。在活动最后的演唱会部分中，樋浦一帆、美乡亚纪、angela、JAM Project等歌手登台为观众演唱了众多耳熟能详的机器人动画主题曲，将活动气氛推向了顶点。



▲最后是全部嘉宾一起合唱《魔神Z》。

►活动在观众的欢呼声中圆满落下帷幕。



▲这种活动当然少不了JAM Project的《GONG》。

白菜
提供

将《Persona4》的时髦值完全重现！直击“VISUALIVE《Persona4》”！



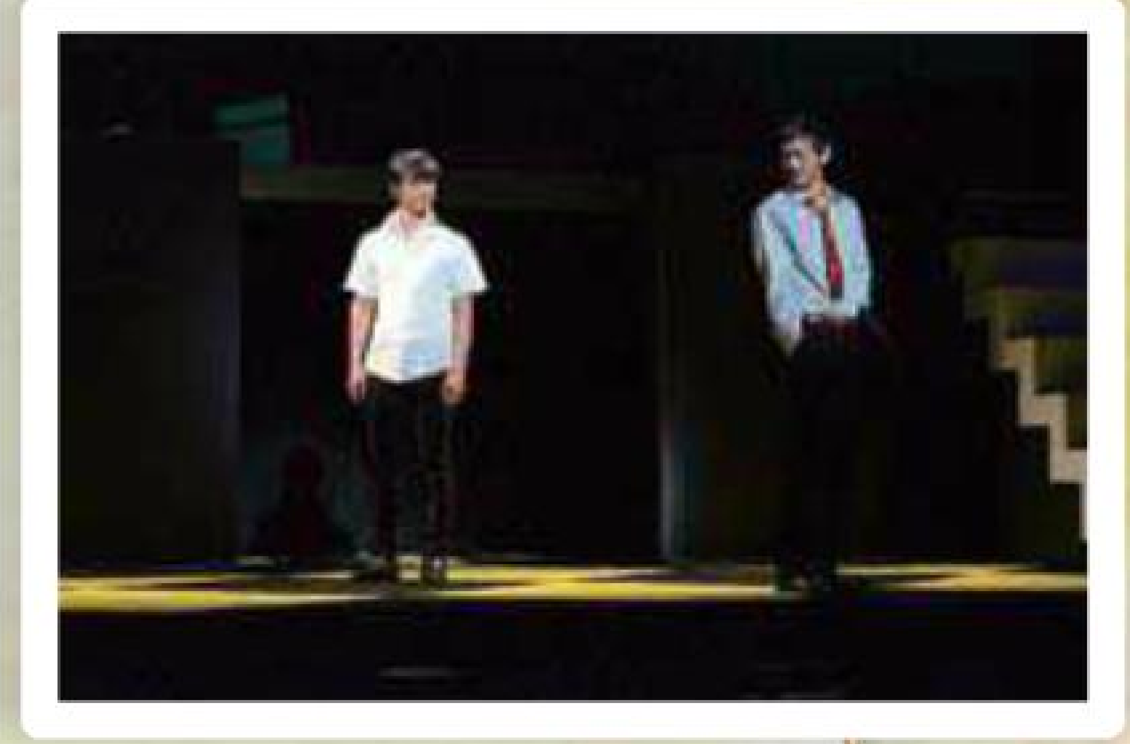
在上辑的“小编寄语”中，本人曾提到过最近正开始补完去年十月番《Persona4》。正好本辑“万花筒”再为大家带来相关舞台剧的消息，希望能让更多玩家对这款优秀的作品产生兴趣。

《Persona4》是Atlus在PS2平台上的一款RPG作品，主要的特征是时髦值爆表的角色、恶魔设计，以及中毒性极深的音乐。游戏本身也有极高的可玩性，且即将于今年的6月14日以加强版的形式登陆PSV平台。而接下来要报道的就是以《Persona4》的故事为剧本编排的舞台剧，已于3月15日～3月20日在日本上演。“VISUALIVE”一词是负责剧本的浅沼晋太郎与负责映像演出奥秀太郎氏所开创的，将“特化视觉效果的舞台剧”与“演员的逼真演技”以非常时髦的手法结合起来的“全新现场娱乐”。而事实上，这种表现方式非常适合流行元素十分丰富的《Persona4》。





▲几名主要角色在舞台上亮相。



▲堂岛大叔（右）还原度超高！

舞台剧的故事截取了游戏中7月份，久慈川理世加入后的一段时间的故事。虽然说是截取原作的故事，但由于穿插有角色和故事的简介，因此即使没接触过原作的观众也能毫无隔阂地欣赏。舞台上的道具设置非常简单，但是运用大量视觉效果，让整个舞台充满了原作的时髦感。动作场面演员们也表演得十分卖力。另外舞台剧中还穿插了不少原作中的小捏他，相信会让了解原作的观众忍俊不禁。值得一提的是，如同原作那般是由玩家自己决定一样，主人公的姓名在官方收集的投票结果下，每场演出都会更换。以下将会放出各主要演员的近距离扮相与舞台形象，请大家好好欣赏吧。



◀▼四名主要演员的定妆照与合影。



◀饰演主人公的演员马场彻。



▼饰演里中千枝的演员佃井皆美。

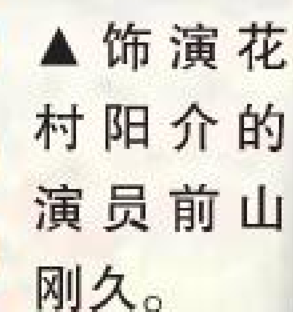
◀饰演天城雪子的演员吉木理沙。

▲饰演花村阳介的演员前山刚久。



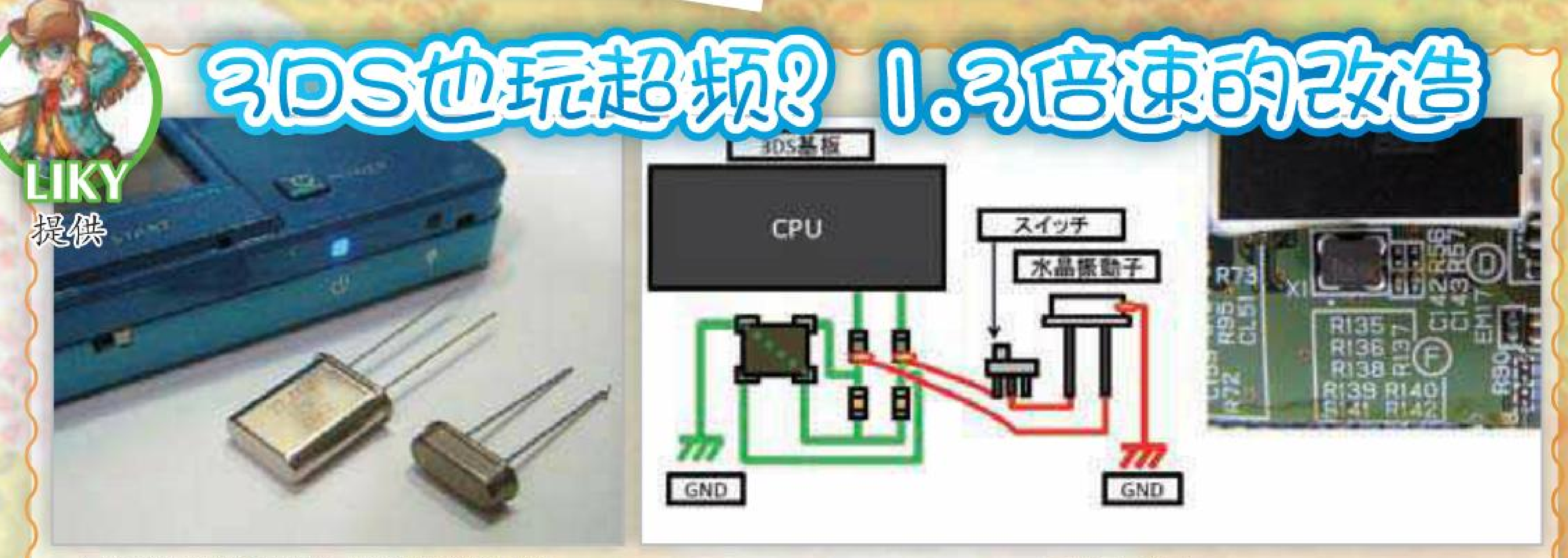
▲KUMA！会动的KUMA！

▲饰演巽完二的演员近江阳一郎。



LIKY提供

3DS也玩超频？1.3倍速的改造



▲给CPU加装晶振便可实现超频的目的。

▲改造电路图。

说到超频，电脑玩家是不会陌生的，CPU超频后可以获得更快地处理速度，像早期的PSP为了省电将主频锁定在222Mhz，后来主机破解了CPU可以达到333Mhz，游戏运行明显流畅。那3DS也可以玩超频吗？当然可以，不过并不能像PSP那样通过破解来实现，而是通过改造实现，

这是一名日本玩家进行的改造实验，通过给CPU加装晶振达到超频的目的，最高可以实现1.3倍的速度。目前已测试《塞尔达传说 时之笛 3D》能够稳定1.3倍速运行。对于动作游戏来说，1.3倍速可能就是自虐了，但是对于RPG和SLG等游戏，这无疑能大大缩短通关时间了。

改造时需要拆开3DS主机，然后在CPU的针脚上飞线接上晶振，同时还要引出一个开关，方便随时切换超频和正常频率。所用到的材料很简单，只要一个22Mhz的晶振、一个滑动开关和一段导线便可，而且材料价格也不贵，但是如果没有一定的动手能力肯定是搞不定的，操作难度不小，所以大家来看个热闹就好。

经过这位改造者的测试，使用不同频率的晶振，所能实现的超频速度也会不同，而且不光能超速，还能降速，例如使用4.0Mhz的晶振的话，3DS就能以0.28倍速运行，这个……玩游戏可以实现慢动作了。



▲滑动开关引出到主机的底部，这样可以随时切换。

◀实际的改造图，需要在CPU针脚飞线，并接上滑动开关。

游戏美图秀

阿鲁

当年之所以会追《妖精的尾巴》，是因为看了作者真岛浩画的关于《怪物猎人》的漫画。如今，《妖尾》已经有多部作品诞生于掌机平台，而最新的《妖精的尾巴 杰尔夫觉醒》也如期发售，那么这次的“美图秀”就放上《妖尾》的相关美图，还没关注这部作品的人可以关注一下，原作可是很热血的哟！



白菜：群众喜闻乐见的搞破坏小队。

阿鲁：竟然放任这群家伙到海边，还让不让人度假啦！


阿鲁：夏露露还真是个吃货，走在哪里都在吃……
酷洛洛：全是女性角色那张图里，由于没有哈比，夏露露不爽了么?
半夏：夏露露到底是谁啊?
阿鲁：是那只白猫……
FAIRY TAIL
FAIRY TAIL
TITANIA
ERZA
BØZE
BEAUTIFUL
DIVA
MIRAJANE

白金殿堂

栏目主持：苍穹

随着PSV的发售，掌机平台也迎来了“奖杯”系统。本栏目旨在为广大读者带来近期PSV游戏的奖杯列表和难点打法，无论你是不是“奖杯控”，相信都能在此受益。“白金难度”最高为10，“白金所需时间”仅供玩家参考。

雷曼 起源

1 4 6 25

RAYMAN 美版

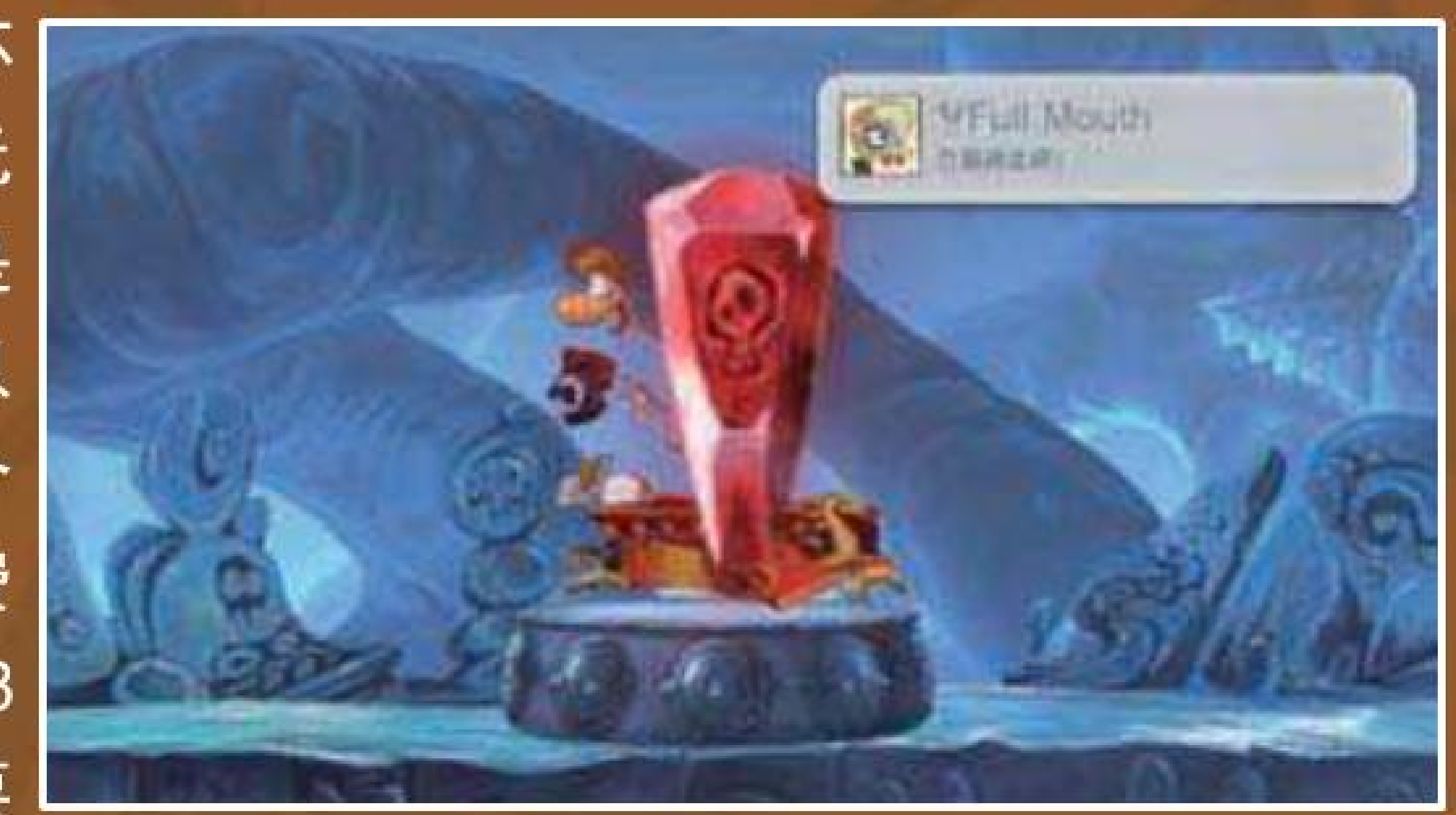
◆Ubisoft◆ACT◆2012年2月15日
◆白金难度：7◆白金所需时间：约55小时
◆在线或联机奖杯：无◆硬件要求：无



纸鸢

白金综述

作为ACT，《雷曼 起源》的流程虽算不上长，但是却充斥着丰富的收集要素。这些收集内容，有的需要花费大量时间在关卡内仔细寻找，有的又需要快速通关来获得，因此通过大量的练习熟悉关卡必不可少，这也算是本作在白金路上的最大难点了。相比而言，铜杯和银杯就简单多了，其中虽然也包括收集元素，但只是金杯的基础，比如有一个金杯是要找到游戏中所有的牢笼，相关的银杯则只要找到25个即可，铜杯更简单，只需要10个而已，所以这种类型的铜杯和银杯就不浪费笔墨去讲解了，可以参看《掌机王SP》178辑“攻略透解”。最后要注意的是一些需要特殊技巧或者累积时间完成的铜杯，后文会有比较详细的介绍。



奖杯列表

奖杯	名称	获得方法
白金	Sweet Dreams!	取得其他所有奖杯
铜	Betilla's Back!	救出第一名仙女
铜	Beautiful Beats!	救出第二名仙女
铜	Feed the Fairy!	救出第三名仙女
铜	Merm-Aid!	救出第四名仙女
铜	Nymphs Rock!	救出第五名仙女
金	Nothing Lasts Forever···	通过隐藏关卡
铜	Scout	找到10个隐藏牢笼
银	Explorer	找到25个隐藏牢笼
金	Dr. Lividstone, I presume?	找到所有隐藏牢笼
铜	Speedy!	取得5个速度挑战奖杯
银	Turbo!	取得15个速度挑战奖杯
金	Nitro!	取得所有速度挑战奖杯
铜	Electoon Friend	取得10个Electoon奖牌
银	Electoon Hero	取得25个Electoon奖牌
金	Electoon Legend	取得所有Electoon奖牌
铜	Milk Tooth	取得1枚红宝石牙齿
银	Full Mouth	取得5枚红宝石牙齿
金	The Jaw!	取得所有红宝石牙齿
铜	Pop! Pop! BOOM!	踩破气泡状态的敌人50次
铜	The Bubblizer!	一次攻击连锁消灭4个敌人
铜	I'm Back!	任一关卡通过一次后，再次挑战成功
铜	Painless!	无伤通过任一关卡
铜	Vacuum Snack!	在飞行关卡中累计吸收50个敌人
铜	No Panic!	在Port'O Panic这一关中救出所有的巫师
铜	B Side!	使用任一解锁的新角色游玩任意关卡
银	Hover Happy!	浮空滑翔时间累积超过1小时
铜	Crusher!	通过“跳踩（跳起后↓+□/○）”消灭50个敌人
铜	Crush Combo!	通过一次“跳踩”同时消灭4个敌人
银	Sprinter!	奔跑完成马拉松
银	Fisher King!	游泳完成马拉松
铜	Kung Fu Combo!	使出swipe-to-air Kick Combo
银	Hyperspeed!	全程加速跑通过任意关卡
铜	Boing! Boing! Boing!	在Polar Pursuit!这一关中连续踩踏消灭11个敌人
银	Blue Baron!	在Aim for the Eel关卡中，60秒内击倒巨型怪物
铜	Survivor!	掉落食人鱼潭后不被咬到的情况下成功脱身
铜	Back At You!	利用敌人发射的跟踪弹消灭敌人
铜	Clear Sighted	找到30个泪滴
银	Eagle Eyed	找到所有的泪滴
铜	Bubble Wrap Maniac!	通过触摸屏戳破100个气泡状态的黄色小精灵
铜	Grim Reaper	通过触摸屏戳破50个气泡状态的敌人



Betilla's Back! 铜杯

Beautiful Beats! 铜杯

Feed the Fairy! 铜杯

Merm-Aid! 铜杯

Nymphs Rock! 铜杯

5个仙女依次位于Jibberish Jungle的It's Jungle Out There、Desert of Dijiridoos的Crazy Bouncing、Gourmand Land的Polar Pursuit、Sea of Serendipity的Port'O Panic以及Mystical Pique的Moseying the Mountain中。仙女们被困在一个具有生命的牢笼怪中，玩家发现牢笼的时候，关卡会暂时变成追逐关卡，玩家要尽快追到这个牢笼并击碎，救出仙女。追逐过程中如果遇到难点的话，可以查阅178辑《掌机王SP》中的“攻略透解”。



Hover Happy! 铜杯

Sprinter! 铜杯

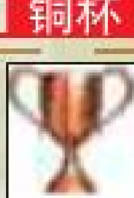
Fisher King! 铜杯

三个奖杯都是游戏过程中需要玩家长时间累积操作才可以获得的。“Hover Happy”对应的是在空中跳起后按着×键不放的滑翔，“Sprinter”则是按着R键加速奔跑，“Fisher King”则是在潜水。三种操作都需要累积到一定的程度，不过只有“Hover Happy”比较明确，是累计1小时即可获得；后两个的奖杯描述是“马拉松”，推测应该是累积路程，所以平时注意在关卡内没事就按住R键奔跑，或者在水底来回游动，那么取得这两个奖杯就是早晚的事情。





The Bubblizer!  铜杯

Crush Combo!  铜杯

这两个铜杯都是需要一次性消灭4个敌人才能取得，不同之处在于“The Bubblizer”是使用□/○的普通攻击完成，而“Crush Combo”则需要跳起后使用方向键或者左摇杆的↓配合□/○完成。前者需要在敌人较多的地方完成，推荐寻找一些大型的、可以攻击的、排在一起的敌人，例如单眼球的紫色怪物，只要冲着第一只踢过去，就会依次向后撞击将四个全部消灭；后者则需要在下落关卡中，找到可以攻击的敌人后一口气踩下去，只要在敌人多的地方尝试就可以轻松完成。



Bubble Wrap Maniac!  铜杯



Grim Reaper  铜杯

这两个是PSV版独有的奖杯，游戏过程中，当玩家攻击敌人后，敌人会变成气泡状态，这时候除了去踩破气泡或者攻击气泡外，也可以直接点击气泡戳破，这样累积戳破50个就可以获得“Grim Reaper”。同理，黄色小精灵是游戏中的重要收集要素，气泡里的黄色小精灵原本只能通过角色触碰才可获得，PSV版同样可以直接戳破来获得。总的来说，多利用触摸屏操作，这两个奖杯的入手也就水到渠成了。



Kung Fu Combo!  铜杯

直接看奖杯描述的话，这可能是游戏中最难取得的一个奖杯了，到底什么是“swipe-to-air Kick Combo”呢？其实知道了操作的话是非常简单的，就像奖杯名一样，玩家需要操控角色使出类似中国功夫的招式。具体的操作是：遇到敌人时首先按方向键或者左摇杆的↓以蹲姿接近敌人，接着按↑+□/○，这样就可以将敌人踢起来，接下来再跳起来攻击一下浮空的敌人，就大功告成了。



最近纸鸢买了PSV还换了手机，但新机器全都处于“裸奔”状态——就是不贴屏幕保护膜。早些年我很爱给新买的掌上小玩意儿们贴膜，觉得这样才可以更好地保护机器，后来发现也就是刚买的那段时间比较爱惜，过不了多久就到处乱扔了，而且很多新出的便携设备往往屏幕都坚硬无比，背面花了屏幕还完好如初。于是新买的机器统统不贴膜，旧机器上的膜也被我撕掉了……不知道各位读者对便携设备的屏幕贴膜都是什么态度呢？

情报室

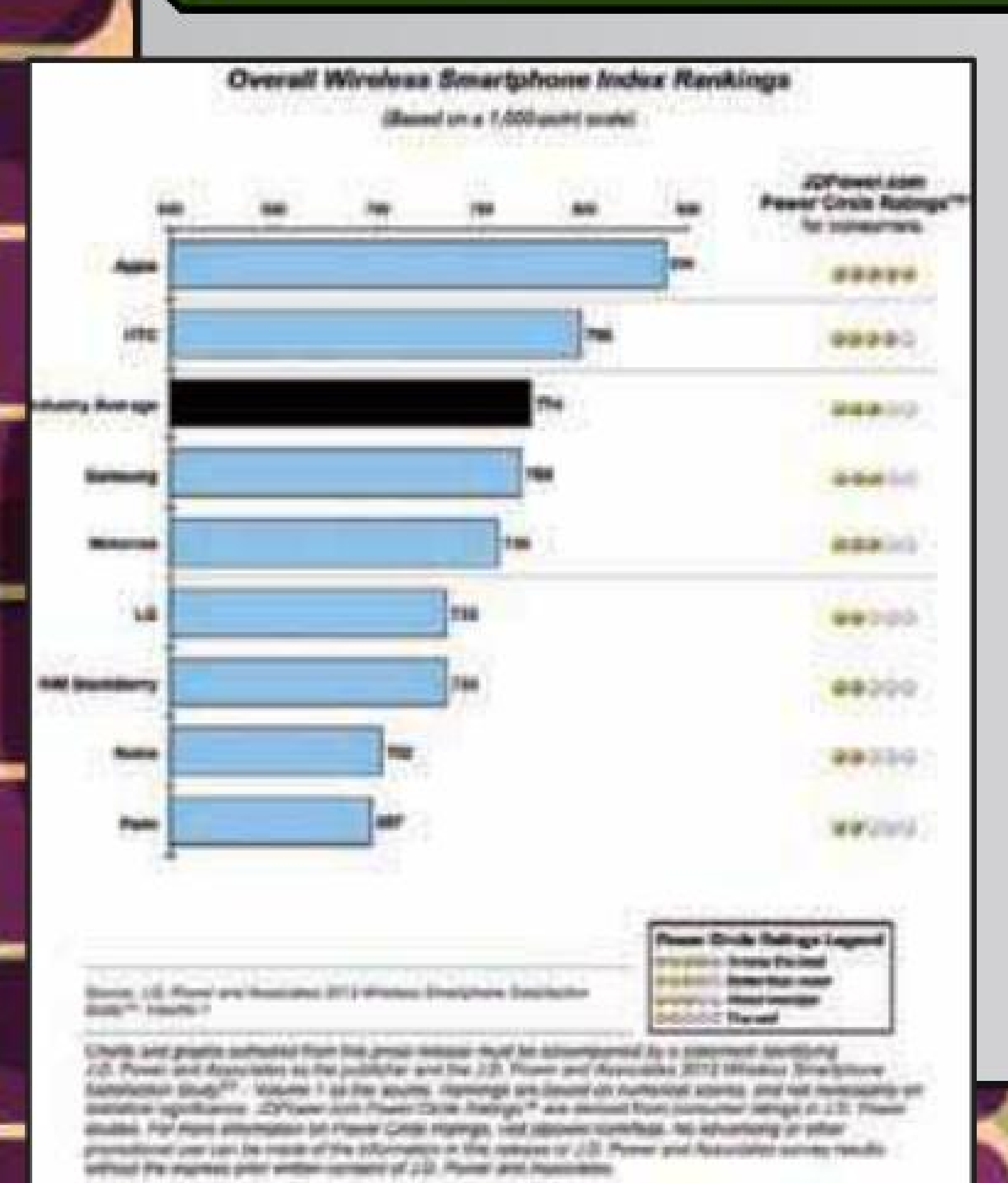
中移动提升业绩需等待网络升级和引进iPhone



据路透社报道，由于中国移动用户的平均收入增长疲软，导致企业业绩增长可能降至两年来最低水平。虽然一直在努力提高从用户那里获得的平均收入，但是中国移动只有15%的用户是3G用户，并且由于采用了自主开发的移动技术“TD-SCDMA”，使其与苹果签署iPhone协议受到很大的阻碍，因为这种技术相对竞争对手中国联通和中国电信采用的国际认可技术要低端一些，但中国移动有望在在今年晚些时候或明年，成为中国第一家商业部署4G技术TD-LTE的公司，并有可能在移动网络升级的同时首先获得与苹果的合作机会。苏格兰皇家银行分析师Tommy Mok表示：“由于TD-LTE与TD-SCDMA相比有技术优势并具有更强的兼容性，与竞争者相比又有时间上的领先优势，中国移动还是可能在不远的将来重新获得增长动力。”

消费者最满意智能手机 iPhone七连冠





自去年10月推出iPhone 4S后，苹果仍旧保持着红火的销售业绩，最近几个月苹果股价一次次创下新高，而iPhone再次被美国权威市场调查机构——J.D. Power评为消费者最满意的智能手机产品，创下7连冠的佳绩也在意料之中。J.D. Power调查评分满分为1000分，iPhone最终得分为839分，在易用性和功能多样化两方面赢得了很高的赞誉，而排名紧随苹果之后的分别是HTC和三星两家厂商。即使在业界和用户中赢得了一致好评，但是苹果并没有骄傲，依然保持着前进的步伐，新近发布的iOS 5.1进一步提高了用户的操作体验。

IDC：Android平板3年内有可能超越iPad



市场研究机构IDC发布的最新研究报告称，苹果如今仍然主导着平板电脑市场，不过随着大量价格低廉的平板产品的问世，iPad在全球市场的份额将不断下滑。报告显示，2011年第四季度，iPad出货量为1540万台，比第三季度增加了1110万台，但第四季度iPad在全球平板电脑市场的份额为54.7%，相比第三季度的61.5%出现大幅下降。与此同时，Android平板电脑的市场份额却在不断上升，且主要是蚕食自iPad的市场份额。IDC分析师汤姆·梅纳利说：“苹果虽然目前在全球平板厂商出货量方面居于主导地位，但是推出Android平板电脑的厂商数量却异常胖大，这意味着Android的全球市场份额将会在2015年超越苹果iOS。”但也有业界人士指出这一切预期是建立在iPad不改善的状态下，随着新iPad的推出，iPad 2已经出现降价，iPad铲平县也比过去更具性价比，本身就对Android把持着的中低端平板市场有了不小的冲击。

Galaxy Note步伐快 第二季度升级Android 4.0



Android 4.0的新一轮升级风暴终于来袭，三星挪威分公司在其Facebook页面上宣布Galaxy Note这款手机即将在二季度获得Android 4.0的更新。三星Galaxy Note是一款介于智能手机与平板电脑之间的跨界产品，该机采用了一块霸气的5.3英寸巨大显示屏，屏幕材质选用三星引以为傲的Super AMOLED材质，并且分辨率也达到了惊人的1280×800像素，实际显示效果相当清晰，处理器方面该机搭载了一颗1.4GHz双核处理器，性能非常强大。此外，该手机背部还有一枚800万像素摄像头，并配有LED闪光灯，支持自动对焦以及1080P高清视频录制功能，成像效果清晰自然，最近有购买Android机意向的用户不妨多留意一下。

周 边 屋

这次给大家介绍的是这个造型如同半个马克杯的iPhone手机套，由韩国Connect Design团队开发。这个周边看上去主要是搞怪为目的，而且也不能真的当成杯子用，但其实也有着一些实用的功能。戴着这个套子的iPhone横放的时候，马克杯的手把就是一个支架，可以帮助用户更加舒服地观看视频，当然坏处也很明显——iPhone套上它就揣不到兜儿里了。

Android

来福岛搞笑图片



类型：娱乐	厂商：来福岛
价格：免费	版本：中文版







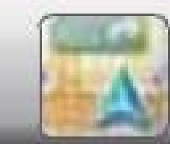




来福岛网站创建于2000年，是国内较早兴起的中文幽默类网站，经过数年的人气积累，目前平均每天浏览量达到上百万人次。本应用正是该网站的相关浏览程序，界面设计并不花哨，简单罗列出了奇闻怪事、动物图片、儿童图片、搞笑交通等栏目，由于这些搞笑内容基本都是以图片形式呈现，并不需要费脑筋进行阅读理解，因而可以让用户在疲惫时得到充分的放松。看搞笑图片很容易上瘾，一不小心就看上好几十张，所以必须要有大量的新内容才会让用户时时保持新鲜感，由于本应用与来福岛的网站数据保持同步，用户完全不用担心新内容的数量，内置的分享功能还允许用户把图片分享到新浪微博与朋友们一起开心。此外，本应用还支持在线投稿，用户可以把生活中拍到的有趣照片上传到服务器，过不了几个小时你就能在网站看到你的大作了，想为生活增添欢乐的用户不妨尝试一下吧。

iOS

图吧导航



类型：导航	厂商：Mapbar Technology
价格：免费	版本：中文版











《图吧》是电脑上很常见的一个地图网站，因为其对城市中小巷或地名的标记非常全面而受到用户喜爱，iOS版也推出有些时日了，最近该应用进行了一次比较大的升级，下面我们来简单了解一下。本次最大的更新是加入了离线功能，用户可以快速安装应用，对于地图数据则可以通过PC下载导入，不但更加节省流量还避免了在一些没有信号的地方无法导航定位的尴尬。《图吧导航》的路口功能也很实用，遇到多分支的路口时屏幕会分为上下两部分，下面是粗略的大地图，上面则是路口清晰的细节图，对于开车的用户来说非常有用，能有效避免走错路之后的一系列麻烦事。此外，本应用不只是单纯收录了地图，还集成了语音导航、实时路况、兴趣点、公交等多种强大功能，收录的3000万个兴趣点和20万条最新道路摄像头数能让你在城市中的生活变得更加便捷有效率，平时经常需要出差或者驾车的用户值得尝试。

iOS

小车大逃亡

Push Cars Everyday Jam

■RaLight Solutions ■PUZ ■免费 ■英文版



本作是一款玩法新颖的逻辑益智游戏，玩家需要通过治理交通来帮助小车Sparky和它的车朋友离开繁忙拥堵的路段。游戏中的场景取材自美国各大城市，每个城市有五个关卡，一开始关卡中的车子都是静止的，玩家可以选择一辆车子点击并改变它行驶的方向，再点击一次该车就会自动沿着该方向行驶，游戏的目的是让红、蓝两辆小车在不和任何车辆碰撞的情况下驶出地图。很多情况下玩家要用“撞车”来为两辆小车解围，比如一群出租车在向四面八方开动后会让城市里水泄不通，但是玩家只需让其中某一辆恰到好处地撞向另外一辆并产生连锁反应，便可让所有出租车陷入瘫痪。此外，值得注意的是关卡中的水洼会使车子打滑，导致行驶速度变快，而方向指示牌则可让车子进入交叉路口后转向，类似的机关需要多观察和留意。虽说本作在画面上比较平庸，但是游戏中强调的“四两拨千斤”的概念让游戏具备了一定的趣味性，算是非常不错的休闲小游戏。









iOS

3D迷你高尔夫

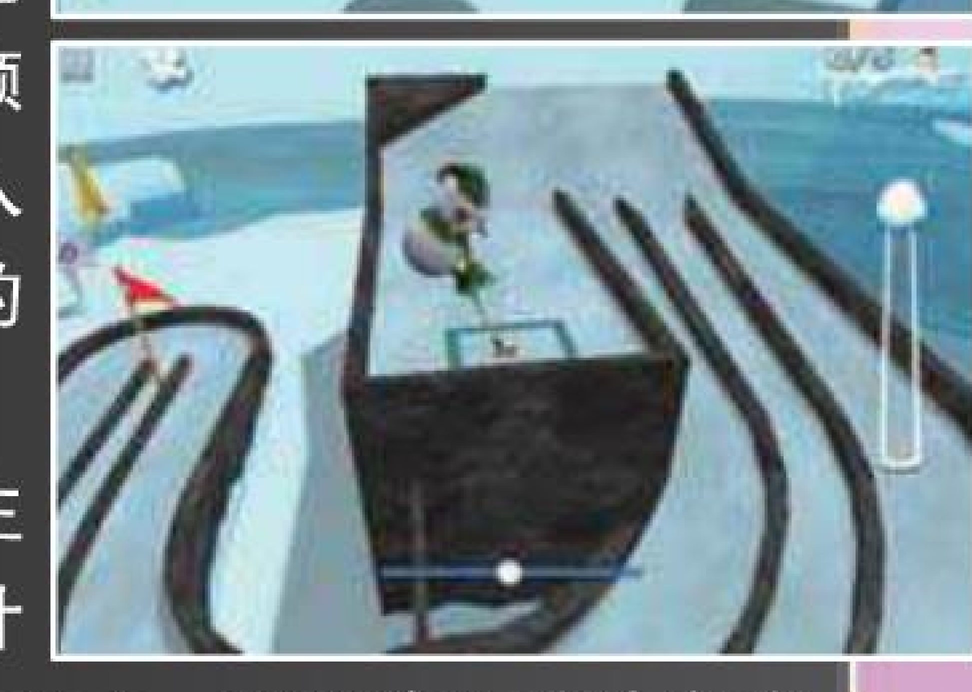
Mini Golf 3D

■Jump Games Private ■SPG ■免费 ■英文版

冬季运动似乎就离不开滑冰、冰球这些常见的冰雪项目，不过这款《3D迷你高尔夫》不同，它是以冰雪为主题的高尔夫游戏，能给玩家带来不同于普通冰雪游戏和高尔夫球游戏的特殊游戏体验。游戏主角是几个圆滚滚的雪人，玩家可以选择其中一个来参加比赛，画面下方的左右拉杆可以调整击球位置，将右侧的拉杆往下拉动即可挥杆，而用手指在画面中央区域左右滑动还可以查看场地的全貌以及改变击球路线。游戏的场地设计得很有特色，虽然不大但是很复杂，玩家可以利用滑坡、墙壁、洞穴等地形让小球快速到达终点。例如有的场景存在一些幅度较大的弧形弯，玩家直接打进去很容易被困死，如果旁边有一个斜坡能借助的话，先让球爬到高处再顺着墙壁滚动下来入弯就可以避免球的停滞。总体来说，游戏的乐趣点主要是在球路的设计上，操作难度并不太大，很适合玩家在休息时进行尝试。







好游戏永远不过时

经典主题乐园

栏目主持：苍穹

本辑主题 恐龙

▲人气游戏《怪物猎人》中不少怪物都带有恐龙的影子。

恐龙一直以来都是人气超高的古生物，恐龙热在全球一直就没衰退过。它们早在数千万年前就已经灭绝，现在的人们只能通过化石来想象它们在世时那跃动的身姿。不过这些或外形奇特、或身躯巨大的动物却经常以活生生的姿态出现在电影、动画和游戏中。在以恐龙为题材的众多作品中，最出名的应该算斯皮尔伯格导演的电影《侏罗纪公园》了，电脑特技将中生代霸主们活生生地展现在了各位观众面前，很多人靠这部片子第一次看到了“活”的恐龙。在游戏领域，出现过恐龙的作品很难计数，众多游戏的怪物设计或多或少都有借鉴恐龙的地方，以恐龙为卖点的游戏也不少，本辑栏目就来说说与恐龙有关的游戏吧。

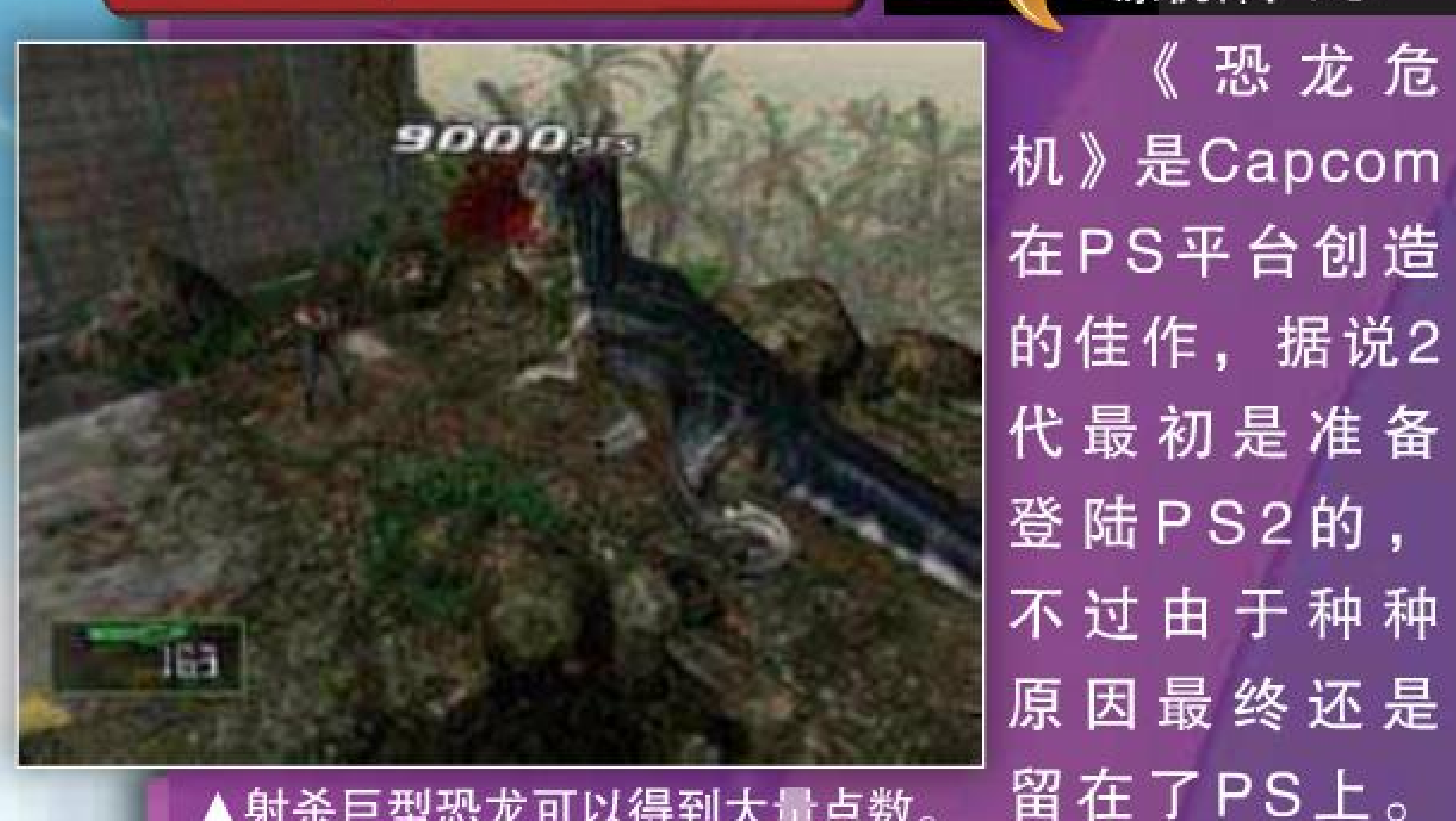
文 miru

恐龙危机2

特别推荐

游戏类型	A·AVG
游戏年份	2000年

原机种：PS | 模拟器：– | 适用机种：PSP



▲射杀巨型恐龙可以得到大量点数。

《恐龙危机》是Capcom在PS平台创造的佳作，据说2代最初是准备登陆PS2的，不过由于种种原因最终还是留在了PS上。《恐龙危机2》拥有PS平台上数一数二的游戏画面，CG制作得也很精良。“《恐龙危机》系列”前两作的基本游戏方式和操作都非常接近于“《生化危机》系列”，2代相较于初代最明显的变化就是削弱了解谜部分，转而强调战斗部分，恐龙的种类和数量都大大增加，各种枪械也让玩家可以战个痛快，游戏中还穿插有不少大魄力的巨型恐龙战，让整个流程相当火爆。本作可以操作迪兰和雷吉娜两名角色，两人的区别主要体现在副武器上，迪兰的砍刀可以砍掉缠在门上的藤蔓，而雷吉娜的光匕首可以打开电子门。两位主角可以去的地方是不一样的，玩家需要交替使用两人才能解开谜题、让剧情顺利推进。角色的主武器主要是各种枪械，大部分需要在存档点购买，购买所需点数则可以在击败敌人后获得，除了丰富的武器，在存档点还能购买回复药和一些特殊道具。因此通过不断杀敌、积攒点数后购买强力的武器继续屠杀恐龙成为了本作的主旋律，也难怪玩家们戏称这就是恐龙灭绝的原因。本作的剧情颇为精彩，在结局时也留下了伏笔，不过在Xbox上的续作却没有交待，3代的糟糕素质也让本系列多年没有新作推出，实在是极大的遗憾！

游戏类型	ACT
游戏年份	1992年



高桥名人的冒险岛3

原机种：FC | 模拟器：NesDS/NesterJ | 适用机种：NDS/PSP

《高桥名人的冒险岛》是FC平台上知名的动作游戏系列，在红白机上一共推出了四作，本次要介绍的是第三作。游戏最大的特点就是加入了恐龙坐骑系统，虽然剧情依旧是万年不变的英雄救美，不过这次主角不是一个人在战斗，在旅途中他会遇到不同的恐龙蛋，打开这些蛋就能令相应的恐龙伙伴加入。游戏中可以得到四种恐龙，每种恐龙都有特殊的能力，霸王龙可以吐火球，还能在岩浆上行走；三角龙可以滚掉路上的石头；蛇颈龙则能在水下行动；翼龙自然可以在天上飞了。本作的冒险舞台仍是一个巨大的岛屿，且分成了不同的区域，关卡的数量很多，后期的难度不低。很多关卡的设计都充分结合了每种恐龙的特性，虽然不使用恐龙也能过关，但是骑恐龙上阵的话会轻松不少。玩家在闯关过程中得到多余的恐龙蛋或者其他道具，都会被系统自动储存起来，在每关进行前可以自由选择使用。



▶翼龙是快速过关的必备坐骑。

游戏类型	ACT
游戏年份	1994年



小恐龙阿贡

原机种：SFC | 模拟器：SnemulDs/snes9xTYL | 适用机种：NDS/PSP

本作改编自田中政志的同名漫画，原作漫画中没有一句台词，游戏也很好地把这一特点继承了下来，除了游戏的标题、结尾的“THE END”外，游戏中看不到一个文字，任玩家自由发挥想象力。本作的主角是一只名叫“阿贡”的大头小恐龙，在漫画中它经常捉弄其他动物，而在游戏中则收敛了许多，能力也没有漫画中那么逆天了。游戏分为7关，关卡开始前有一小段动画，剧情基本都是阿贡的食物被其他动物偷走，或者被其他动物扔的石头砸到，然后阿贡就去展开报复……关卡场景展现了各种自然景观，有高山、草原、冰川等。每关的敌人不多，阿贡的主要攻击方式是摇尾巴和用头撞，把每个场景的敌人清光就能进入下个场景，每关最后都是某个动物被阿贡痛扁一顿。阿贡能够使用在那个年代的游戏里面比较少见的“二段跳”，在空中时连续按B键还能悬停一段时间，动作非常搞笑。



◀水下也是阿贡的冒险舞台。

游戏类型	ACT
游戏年份	1997年

侏罗纪公园2 失落的世界

原机种：MD | 模拟器：PicoDriveDS/PicoDrive | 适用机种：NDS/PSP

本作是电影《侏罗纪公园2》上映时的应景之作，画面达到了MD平台的顶尖水准，对自然环境的刻画十分到位，各种恐龙也栩栩如生，还有用2D画面创造出来的伪3D效果。游戏采用俯视视角进行，主角可以使用枪械、麻醉针、手雷、电击枪等武器，枪械有子弹的限制，在途中要时刻留意有无弹药可捡。游戏中冒险的场景很大，根据提示到指定的地方就能完成任务，如果迷失了方向，可以随时打开主菜单的地图进行查看。在游戏中，汽车是非常重要的工具，除了代步之外，还能抵御恐龙或者其他敌人的袭击，而且可以使主角免遭有毒植物之害，但是汽车有耐久度的设定，被敌人多次攻击后就会爆炸，使用时要谨慎。游戏的剧情与电影大相径庭，可以说是完全原创的故事，两者的共同点恐怕只有故事的舞台和那些四处奔跑的恐龙，玩家不妨从“标本猎人”的角度去体验侏罗纪公园的另一面。



◀被恐龙连续撞击之后，就会发生车毁人亡的惨剧。

随着初音的人气越来越高，初音的曝光率也越来越多，当然这里指的不仅是虚拟世界，就连现实世界初音也已经忙得不可开交，又是演唱会又是领奖什么的，下面就一起来看一下吧。

VOCALOID通信

栏目主持 乌冬

初音登陆iOS再创佳绩

iOS平台的初音题材音乐游戏《初音点击》于3月9日正式发售，一登场便登上了苹果商店销量榜的第三位。《初音点击》由制作过PSP《初音未来 女歌手计划》和PS3《初音未来 梦想剧场》等初音题材作品的SEGA开发，使用的素材也是沿用PS3版《初音未来 梦想剧场》的，不过玩法却和其他平台的玩法不同，本作中玩家需要通过点击假名输入歌词，让初音成功完成演唱会。游戏共收录了13首歌曲，其中包括了《あなたの歌姫》、《ワ-ルドイズマイン》等人气曲目。



▶由于使用的是PS3版的建模，在iPhone的液晶显示下也非常靓丽。

◀每首歌曲都有三种难度可选。

“未来之日大感谢祭”圆满落下帷幕

3月8日～9日，由MAGES和SEGA联合主办的“未来之日大感谢祭”在东京巨蛋城市大厅举行，并且今年不仅是日本，上海的上海大舞台以及香港、台湾的电影院都对这次活动进行了转播。

“未来之日感谢祭”是从2010年开始的初音演唱会活动，使用SEGA游戏《初音未来 梦想剧场》中的建模，以3D投影的方式进行。今年的感谢祭分为8号和9号两个版本，每天各演两场，期间不仅是初音，镜音双子、巡音、KAITO、MEIKO等V家族成员也有登场，为观众献上了各自的著名曲目。



▲现场俨然已成为一片绿色的海洋。

▼V家族成员同时登场。



初音荣获第17界AMD Award大奖/总务大臣奖

那边“未来之日大感谢祭”的热度还未冷却，这边初音就又登上了最高荣誉的宝座，第17界AMD Award将大奖/总务大臣奖正式授予初音去年的首场海外演唱会“MIKUNOPOLIS in LOS ANGELES 初次见面，我是初音未来”（MIKUNOPOLIS in LOS ANGELES はじめまして、初音ミクです）。

AMD Award是表彰对数码媒体界有杰出贡献的制作者的奖项。此次初音得奖的理由是“初音一开始并不是十全十美的偶像，这种由用户完成的偶像实现了创新，希望今后能把初音作为宣传手段的一环，向世界传达日本文化的魅力”。另外值得一提的是这并不是初音第一次得奖，在13界AMD Award的时候初音就已获得过优秀奖。





初音×Google+音乐创作人培养计划启动！

在未来之日大感谢祭的最后，大荧幕上公布了初音与Google+的最新合作项目“Miku Creator's Project on Google+”。该计划的目的是通过在Google+（类似微博）上公开现在活动中的初音音乐创作人的创作过程，让一般人也了解到创作的本质，吸引他们参与到初音音乐的创作中来，从而培养出更多的初音音乐创作人。目前通过该计划已经有初音音乐创作人的乐曲创作过程被公开，感兴趣的玩家可以上Google+的页面上了解一下。



超级GT，初音车队个人赞助募集开始

去年在超级GT上夺得GT300级别冠军的GSR车队今年也将派初音痛车参战，并且和往年一样也施行个人赞助制度。个人赞助制度就如同其字面意思，车队不找大手笔赞助商，而是寻求个人进行赞助，该制度从2008起施行，去年赞助人数达到了最高的16056人。当然，个人赞助者也不是白花钱，通过赞助资金的多少，赞助者可以得到相应的特典，说白了就是通过卖限定周边来筹集队伍运作资金。



▲赞助的特典共分为7000日元、10000日元、30000日元和50000日元四个档次。



战车浪漫

栏目主持：苍穹

买过《口袋玩家》的读者相信都知道书上有一个系列文章叫“原型探析”，对各种精灵的原型追根溯源。受其启发，本次栏目就对“《MM》系列”游戏中登场的各式战车的原型进行介绍。当然个人在军事方面是外行，介绍也只能点到即止，如果错漏，还望各位对军事深有研究的读者指正。



“《重装机兵》系列”战车原型探析（一）



モスキ-ト

登场作品：《MM1》、《MMR》、《沙尘之锁》

作为系列中首部得到的战车，相信大多数玩家都印象深刻。其名字“Mosquito”取自第二次世界大战时英国的蚊式轰炸机，原型则为德国的轻型战车“Wiesel（鼬鼠）”。

鼬鼠战车于上世纪70年代开始研发，保时捷公司（Porsche）在1975年提供了试作型，但德国联邦军方面却并没有表示出太大的兴趣。战车的开发曾一度中断，直至1984年才终于决定量产。在1989～1992年间生产的统称为“鼬鼠1式”，包括有搭载了20mm机关炮的“鼬鼠1式MK”、搭载了TOW对坦克导弹的“鼬鼠1式TOW”等型号。正如名字一样，鼬鼠1式的体积并不大，可容纳2～3人，重量仅为2.8t，轻盈小巧的它可通过运输机快速直接地空投到前线，为地面部队增加火力。为满足不同战况的需要，1985年公布的“鼬鼠2式”扩大了车体，车内空间从2m²增加至4m²，除了容纳人数有所增多外，一些如“毒刺”地对空导弹、120mm迫击炮等武器也可以装备。而鼬鼠战车在安上雷达等辅助装备后还可以转型成为侦察车、补给车、救援车等等，具有极佳的适应性。鼬鼠战车参加过1993年的第二次联合国索马里行动、1999年科索沃战争、2001年阿富汗战争等等，至今仍在服役。



▲现实中的“鼬鼠1式MK20”与《MMR》版对比。

バギ-

登场作品：《MM1》、《MMR》、《MM2》、《MM2R》、《沙尘之锁》

“巴吉（Buggy）”是一种越野车型的统称，拥有开放式的结构，车体简单、极其轻便，大尺寸的轮胎令其在沙漠等恶劣地形也能灵活奔驰。据传巴吉最早是由报废的汽车拆下外壳后、给底盘装上各种配件改装而成的，如果是对赛车节目感兴趣的读者一定在越野赛中见惯了这种车型。不过不要看不起这种简陋的车型，巴吉在军事方面也有很广泛的应用。

这种开放式的车型在军事上被称为“DPV（Desert Patrol Vehicle）”，较早的名称是“FAV（Fast Attack Vehicle）”，DPV是FAV的衍生型。首批FAV在1982年被交付美国第九步兵团，DPV最初于1991年海湾战争期间被投入使用。如其名称一样，军队主要是利用其敏捷的机动性，发动突然袭击或是负责沙地的巡逻任务。由于轻装的特性，一些大后坐力的兵器都不能很好地与其搭配，因此车上最常见的装备是机关枪、榴弹发射器或轻型反装甲武器。虽然“骨感”的车身在实战中会装配上少量装甲，但防御性依旧是它的弱点，不过优秀的机动性使其至今仍活跃在不同的战场。



▲《MMR》版在外观的还原度上还是很高的。

バン

登场作品：《MM1》、《MMR》

由通缉犯马歇尔（マッドマッスル）掌控的这辆特殊战车，其原型不用多说大家肯定都懂——救护车。不过需要说明的是，各国的救护车在外观上都有不少区别，比如英国是黄绿色相间，而法国则是以蓝白为主，日本的救护车与我国近似，白底配上红色的车灯与喷漆，在疾驰时非常醒目。游戏中在无敌医院出没的马歇尔由于要下车进行白刃战，是初代中较为难缠的BOSS之一，而这辆救护车的隐藏特性是能在移动时能令搭乘者的HP徐徐回复，非常契合原型。

2代中的野生巴士也是比较生活化的战车，本是负责在固定地点自动往返、搭载乘客的它们在“大破坏”后发生集体暴走，而从《MM2R》新增的支线任务“暴れ野バスを止めろ”方才得知，由垃圾聚集而成的怪物“ゴミダラボッチ”所发出的特殊电波是野生巴士暴走的原因。而《沙锁》中登场的野生巴士，更是以现实中日本最具历史的汽车制造商——五十铃公司生产的BU10系巴士为原型的。不单如此，《沙锁》中甚至还新增了一台消防车，这辆周身通红、顶端有伸缩云梯的战车默认名字是“梯子车（はしご车）”，非常喜感。



▲与初代中偏粉的车身不同，《MMR》中救护车更加贴近现实。

ティ-ガ-

登场作品：《MM1》、《MMR》、《MM2》、《MM2R》、《沙尘之锁》

“虎式战车”在系列中出场次数极高，《MMR》中沉睡在洞穴地底、需要用金属探测器搜寻的战车就是以虎Ⅱ重型坦克为原型的。而2代中登场的虎式是在巴特研究所制造出的，因此在形态和颜色上都与原型有不小的差异。

有“六号战车”之称的虎式是德军在二战中为了对抗苏联的T-34战车而制造出的，装备有88mm对战车炮，虎Ⅰ的前装甲厚为100mm，侧面和后装甲也有80mm，整体重量高达57t。因为车身的惊人重量对当时的桥面而言是无法承受的，因此虎式被设计为可在4m深的水下行走，未避免引擎在水中吸气冷却，引擎上还装备了伸缩式吸气筒，各部件的结合部也做了防水处理。由于虎式的设计复杂、造价昂贵而无法量产，二战期间虎Ⅰ只生产了约1350辆，虎Ⅱ更是仅有480余辆，但是这种大火力、重装甲的战车成为了敌军战车的噩梦。强大的主炮在1600m开外就可以击溃敌方的战车，而苏联方面T-34战车配置的76.2mm主炮纵使在面对面的情况下也无法从正面对虎式造成损伤。虽然机动力低下，但拥有恐怖实力的虎式只要一登场就能带来极大的威慑力，当时甚至在敌军中引发了“虎式恐惧症”，给士兵造成了沉重的心理压力。想要成功击破一辆虎式，除了需要制定巧妙的战术外，更是要付出惨痛的代价。这种战车中的霸主之气令希特勒对其尤为喜爱，虎式战车在当时也被评价为世界最强的战车之一。



▲庞大沉重的虎式霸气十足，在二战后就停止了服役。

（未完待续）

牧场生活

栏目主持：半夏

“《牧场物语》系列”最新作《牧场物语 初始的大地》大家玩得怎么样了？已经几年了？有没有结婚啊？这一辑的专栏就让我们承接第175辑上的内容，继续温故而知新，回顾“《牧场物语》系列”15年来走过的种种。

《牧场物语》系列回顾（二）



《牧场物语 美妙人生》

发售时间：2003年9月12日　　平台：NGC

本作的世界观设定和GBA版《牧场物语 矿石镇的同伴们》一致。故事以忘却谷为舞台展开，和矿石镇只有一山之隔。能够使用“心跳链接”功能使两部作品进行联动（《男生版》只能和《男生版》联动），联动之后村民们会彼此拜访，很多原本不能去的地图会开启。本作故事由六章组成，和系列之前的设定不同，游戏中1季节为10天，1年40天，共30年。30年结束后游戏就会结束，不能继续进行。游戏中主人公的孩子会随着时间长大，从小婴儿到少年，甚至根据好感度的高低会有叛逆期和反抗期。孩子的成长有各种各样的数值，怎样培养孩子都取决于玩家的决定，当孩子长大开始选择自己道路的时候也就是游戏结束之时。





《牧场物语 矿石镇的同伴们 女生版》

发售时间：2003年12月12日　　平台：GBA

这一作的主角变成了女生，和《男生版》有几大不同。首先在《男生版》中主角的朋友这一次都成了结婚候补，而男生版中的女性结婚候补成为了竞争对手；其次说到女孩子自然少不了打扮，《女生版》中得到家具镜子之后能够更换六种不同颜色的衣服，不同男主角对衣服的颜色喜好各有不同。第三《男生版》中制作的料理都不能够出售，而《女生版》中料理都可以出售，能够快速积累金钱；最后还添加了“牧场度”这个数值，单位为Girl，牧场的发展程度变得一目了然。



《牧场物语 美妙人生 女生版》

发售时间：2004年7月8日　　平台：NGC

基本流程和男生版一样，最大的不同是结局之后仍然可以继续游戏。《女孩版》中有三名全新的男性结婚候补登场，同时《男生版》中的女孩子们将成为主人公恋爱的对手。不同的季节能够得到不同的服装，服装样式也更可爱，并添加了家具镜子。日常的劳作都将影响恋爱以及最终的结果。本作可以和《牧场物语 矿石镇的伙伴 女生版》进行联动，联动之后的事件多于《男生版》收录的事件，可获得的道具种类也更丰富。牧场资产表中追加了参数信息，可以更好地确认牧场经营状况，小孩子成长状态也可以确认。



《牧场物语 Oh！美妙人生》

发售时间：2004年11月11日　　平台：PS2

本作是NGC平台《牧场物语 美妙人生》的移植作品，基本没有大的变化。在原作基础上添加了《女生版》中大受欢迎的换装系统。之前作品中可以生育的孩子都是男孩，在本作中满足一定条件可以生育女孩。和《女孩版》一样30年结束后游戏不会结束，而是可以永远进行下去。



《牧场物语 幸福之诗》

发售时间：2005年3月3日　　平台：NGC

和以往的作品不同，这一次主角肩负复兴小镇的重任。游戏最初可以从三块不同的土地中选取一块居住。首次加入竞争对手的角色，主人公的生活不再如以前一样轻松，必须和对手竞争，防止被对方超越。游戏主角可以选择男生或女生，主要目的是收集幸福的音色，使石化的女神复苏。不只可以在自家农场耕种，还可以在村中各种各样的地方中进行耕作。本作首次添加可联机的迷你游戏，能够和朋友一起对战比个高下。除了之前作品中出现过的宠物外，还可以饲养宠物小猪。随着主角复兴工作的进行，“《牧场物语》系列”中出现过的角色都会接连来到村子，使村子变得非常热闹。



《牧场物语 精灵驿站》

发售时间：2005年3月17日　　平台：NDS

NDS的发售引发了触摸的热潮，《精灵驿站》中同样活用了NDS的下屏触摸功能，照顾动物的时候可以进行触摸，拉近了玩家和动物间的距离。故事的舞台是我们熟悉的忘却谷，本作的时间设定在《美妙人生》的100年后，之前作品中角色的子孙也有登场，让系列老玩家倍感亲切。农田不只局限于牧场，在小镇中也出现了。游戏的主题是寻找散落各处的小精灵们，找回的小精灵们都能够成为玩家牧场生活的好帮手。游戏中的结婚候补达到系列最多，魔女、女神、公主、美人鱼等等都是结婚候补。添加了全新的赌场系统能够赚取游戏币雇佣小精灵工作，另外还添加了海钓系统。插入GBA版《矿石镇的同伴们》的话，游戏中就会出现全新的事件，增加了互动的乐趣。





《牧场物语 幸福之诗 for world》

发售时间：2005年11月10日　　平台：NGC

《幸福之诗》的升级版，为了回馈《幸福之诗》的玩家们想要和竞争对手结婚的愿望，本作做了调整。根据主人公选择的性别，对手的性别会发生变化，最后会成为结婚候补之一。本作调整了《幸福之诗》中不平衡的地方，增加了冰箱、家具等的收纳数，同时降低了售价。





《牧场物语 中秋满月 男孩与女孩》

发售时间：2005年11月23日　　平台：PSP

将前两作《中秋满月》合二为一移植到PSP平台的版本，主角可以选择男生或女生，基本没有改动的地方。并于2006年11月30日推出廉价版。



未完待续



文 AKIHA

“为了一个共同的目标，全员一起努力不是件很棒的事情吗？”

ACG界的住民们，或者往大了说喜欢看片子的读者们，应该曾经从无数的渠道中看到过类似上面这样的句子。但是凡事都应该有个限度。有谁会为了捡掉在地上的五毛钱而横穿车流穿行的公路吗？像这样冒着巨大的风险只为达成空虚的目标的情况，在次世代里有一个很贴切的词能够将其概括：蛋疼。

一年间无缺席记录遭到批判

札幌市某私立高校3年5班的35名学生创下了1年间无缺席的记录，于2012年3月1日顺利毕业。不过在这其中包含了“允许发烧40度的学生到校上课”这一类的事件。虽然学校方面将其解释为“值得赞扬的炽热青春的一页”，但在网上也有人认为“不应该特意美化这种危险的行为”。

出席率100%虽然是班主任们都憧憬着的一个目标，但由于极难达成，所以该班的班主任也同样没有想过要完成这项壮举。不过从开学的2011年5月开始，就没有一个人缺席过，似乎这个时候学生们就开始意识到这个情况了。6月17日，当一名女学生的家长以孩子当天身体不适，而且要备战翌日的某竞技大会而提出休息的请求时，班上的气氛明显变得非常糟糕。当第一堂课结束时该学生来到了教室，然后大吼着“100%跟我有什么关系！硬来学校搞坏了身体的话你们谁负责！”后来得知，有几名同学分别打电话或发短信叫她“不许休息！”以这件事为契机，班上拧成了一股劲，结果“连班主任也没办法休息了”。甚至还有发烧40度，打着点滴也要来学校的学生，以及患上流感的学生在学校和医院之间来来往往。100天过去之后，就连班主任也开始迷茫这是否算一种强迫。但是学生们都回答“想来学校是因为学校有趣”，因此班主任才没有制止他们的行为。一年平安度过之后，大家获得了无法衡量的荣誉感，班主任不断强调，“孩子们都是好样的。”

当这件事在网上被公布后，部分网民评论“真是让人能够感受到青春的时期，能够留下值得纪念的足迹是好事。班级有着共同的目标，也利于萌生同伴意识。”但同时也有人质疑道“虽然说不上是什么坏事，但也没什么值得称赞的吧。这件事发展得不好有可能会成为学生被欺负的原因，甚至有潜在的生命危险。”“身体不适的学生想要到校的话，身为教师应该阻止他才对吧。”“说到底学校应该注重培养学习、交流与‘适可而止’的团结力，而不是为了完成意义不明的义务。”


東海の風

3年5組出席率100%達成目前

=新たな伝説が誕生！四高史上、2クラス目の快挙達成！=

>キチガイだな。（ki qi ga i da na。）

译文：真是疯狂。

>青春だなぁ……同窗会やるときは铁板のネタになるね。（se-shun da na-……do-so-kai ya ru to ko wa te ppan no ne ta ni na ru ne。）

译文：这就是青春啊……在开同学会的时候，这绝对会是雷打不动的话题。

>风邪を人にうつしたら恶いだろ。（ka ze wo hi to ni u tsu shi ta ra wa ru i da ro。）

译文：感冒传染给别人不太好吧。

>别に褒めることでも夸ることでもないし、责めることでもない……（be tsu ni ho me ru ko to de mo ho ko ru ko to de mo nai shi、se me ru ko to de mo nai……）

译文：这既不是什么值得表扬和骄傲的事，也不是什么值得谴责的事吧……

>他にがんばることないのかw。（ho ka ni gan ba ru ko to nai no ka。）

译文：就没有其他值得努力的目标了吗（笑）。

>こういうのは集团催眠みたいなもんだからなぁ。ガキンチョは单纯だからなおさら。（ko-i u no wa shu dan sai min mi tai na mon da ka ra na-。ga kin cho wa tan jun da ka ra na o sa ra。）

译文：这就跟集体催眠的道理一样。更不要说是比较单纯的小孩了。

>休まない美学ってのは理解できん。（ya su ma nai bi ga ku tte no wa ri kai de kin。）

译文：无法理解所谓不休息的美学。

>40℃越えているのに仕事させられて、その日の晚から一周间入院したぞコラ！（se sshi yon jyu-do ko e te i ru no ni shi go to sa se ra re te、so no hi no ban ka ra i sshu-kan nyu-in shi ta zo ko ra！）

译文：曾经发烧40度以上还被强迫工作，结果从当晚开始住院一周啊混蛋！

>点滴はやりすぎだろ。必要なのは无欠席じゃなくて全员无事卒业だろうに。（ten te ki wa ya ri su gi da ro。hi tsu yo-na no wa mu ke sse ki jya na ku te zen in bu ji so tsu gyo-da ro-ni。）

译文：点滴也太过了吧。必要的是全员平安毕业，而不是什么全勤啊。

>やきゅう脑的に言えば、结果的にノ-ヒットノ-ランを达成したけど、7回くらいから投手が体に违和感觉えて“交代させてくれ”って申し出たのに、野手全员が“何言ってんだ、最后まで投げろ”って言いだして、监督すら交代だと言い出し辛くなってしまったみたいな感じ。で、后になって“素晴らしいチ-ムワ-ク”と评价する一方“下手をすると选手生命が～”なんて新闻记事が出てきた←今ココ。（ya kyu-no-te ki ni i e ba、ke kka te ki ni no-hi tto no-ran wo ta sse-shi ta ke do、na na kai ku ra i ka ra to-shu ga ka ra da ni i wa kan o bo e te“ko-tai sa se te ku re”tte mo-shi de ta no ni、ya shu zen in ga“na ni i tten da、sai go ma de na ge ro”tte i i da shi te、kan to ku su ra ko-tai da to i i da shi tsu ra ku na tte shi ma tta mi ta i na kan ji。de、a to ni na tte“su ba ra shi-qi-mu wa-ku”to hyo-ka su ru i ppo-“he ta wo su ru to sen shu se-me-ga～”nan te sin bun ki ji ga de te ki ta←i ma ko ko。）

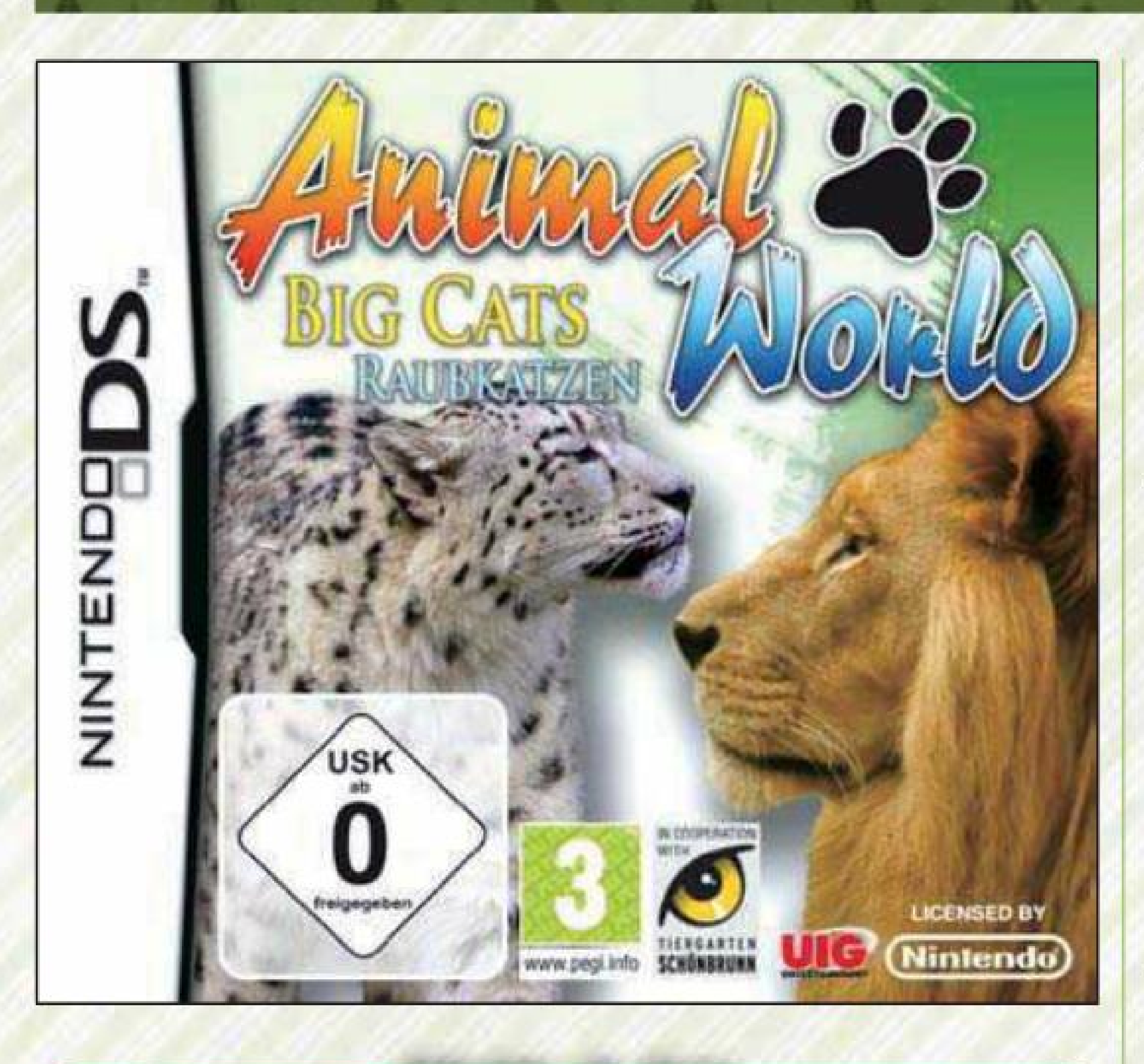
译文：以棒球来比喻的话，从结果上看达成了无安打无上垒，但投手从第7次开始就感觉到身体的不适，明明请求了换人，其余所有队员却说“你在说什么傻话，给我投到最后”，就连领队也不太好意思换人了。比赛结束后一边被评价为“了不起的队伍合作”，一边却出现了“选手生命险些葬送”这样的报道——现在就在这个阶段。

一年间出勤率100%？结合自己的学生时代来想想还真是挺可怕而又挺空虚的成就。就算中日国情有区别，日剧或动画中也时常能够看到病假休息的场景。因此同班同学打电话强迫自己来上学的情形还真是有些惊恐（笑）。只看事件本身的话，觉得这种病态般的集体意识只会在小学里出现，没想到竟然是高中，还是面临毕业的高三，着实是惊到了笔者。说说陈年往事，笔者曾经有幸（？）发烧到40度，被送到医院里住了几天，带着冰帽降温，每天还要吸氧。那当真是大部分时间思考完全停止的状态，因为一旦进行思考，注意力集中在头部，就会感受到很切实的热感与痛感，因此只能让注意力涣散开去。在这种状态下，竟然还有人能够正常工作学习吗？那还真是拥有超人一般的钢铁意志啊。出勤率100%在本次事件中无非就是将全部人绑在一起的的一个共同目标而已。为了达成这个空虚的目标，他们的人际关系差点毁坏，身体健康也遭受了威胁，也许还发生了很多我们无法得知的小插曲。如果需要一个目标来展示自己的集团心和努力值，拜托也请选个划算一点的。



NDS自2004年底发售至今已经过去了7年多的时间，在这期间NDS一共推出了5000多个游戏，如果把那些不同语言版本的游戏都扣掉的话，游戏总数保守估计也有2000以上。在这些游戏中，应用软件游戏可能就占去了接近一半的比例，可惜这些游戏大多都存在一定语言障碍，国内玩家很难领略到它们的魅力所在。而这个栏目的目的就是帮助大家来了解这些软件的魅力。

动物世界 猫科动物 Animal World：Big Cats



软件介绍

在之前的游戏边缘地栏目中，我们曾介绍过一款名为《动物世界 恐龙》的游戏，它是一款讲解恐龙知识的科普教学软件，不过恐龙早已经在世界上灭绝，它们的形象都是人们通过化石推测还原而来的，与事实也许还存在有一定的差距。而这次我们要介绍的《动物世界 猫科动物》，则是以现实中各种活灵活现的猫科动物为题材，我们一起来看看它的内容吧。

动物百科

猫科动物所包含的范围非常广泛，除了能够家庭饲养的各种家猫以外，像豹子、狮子、老虎，以及早已灭绝的剑齿虎等等，都属于猫科的范畴。对于这些猫科动物，我们的了解究竟有多少呢？通过这个游戏的科普教学和问答测试，我们一定能够有所收获。

游玩模式（Play）

在这个模式中，玩家可以阅读到一些与猫科动物相关的介绍文字，而且在阅读过程中，玩家还可以听到游戏里发出的各种猫科动物的叫声。听着耳旁响起的狮吼虎啸，是不是会有一些身临其境的感觉？虽然游戏中的文字讲解和问答测试都是英文的，不过除了个别专有名词以外，对大部分玩家来说理解起来应该没有什么难度，正在上学的玩家也可以通过这个游戏来提高自己的英语水平，既能训练阅读理解能力，又能提高英语词汇量，可谓一举两得。游戏中的测试问题还利用到了一些NDS的特殊机能，如用麦克风吹气等等，玩家可以考虑用烧录卡来玩。





解锁要素（Unlocked）



该模式包含了玩家在游玩模式中所解锁的种种要素，一共分为成就（Achievements）、动物图鉴（Animals）和迷你游戏（Minigames）这三项。玩家可以在这里随时回顾自己已经获得的游戏要素。

Highscores（高分记录）



这里记录了玩家在各个问答测试和迷你游戏中的高分记录，不过问答测试追求高分记录的意义不大，而迷你游戏的趣味性又不足以激发玩家挑战高分记录的热情，这个模式并没有什么实际意义。

动物百科（Animapedia）

在这个模式里，玩家可以随时查看在游玩模式中文字讲解内容，便于回顾和复习，当然前提是必须完成了相关章节的问答测试，这样才能开启该章节的文字讲解部分。



制作人名单（Credits）

在这里可以查看这款游戏的制作人名单，虽然这只是个小品游戏，不过参与制作的人员也不少。

猫科动物介绍

猫科动物的拉丁学名叫做Felidae，是食肉目旗下九个科中肉食性最强的哺乳动物，虽然猫科动物会让人首先联想到各种宠物猫，但实际上这些家猫只是猫科动物的一小部分而已。猫科动物之下又可以分为猫亚科、豹亚科和剑齿虎亚科这三个分支，虽然这些动物的大小和形态各异，但都包含有一些共性。不过属于剑齿虎亚科的所有生物目前已经灭绝，在《MHP3》中，我们可以从冰牙龙身上想象一下剑齿虎的风采。



猫科动物的四肢虽短但却粗壮有力，足下生有多个球形肉垫用来均匀分担体重，所以它们才能以轻盈的“猫步”无声行走；猫科动物体型瘦削但肌肉却很发达，在奔跑和捕猎时拥有矫健的身手；猫科动物还拥有敏锐的嗅觉、视觉和听觉，这使得它们天生就拥有绝佳的“侦察能力”；另外，它们的胡须、眉毛和前肢的刚毛与神经相通，所以触觉也更为灵敏。以上这几点都使得猫科动物成为世界上最优秀的猎手，猫科动物也因此被人们视为敏捷的象征，而“猫女”这个经典形象，正是猫科动物的拟人化，通过她独特的气质来展现出猫科动物的魅力所在。



猫亚科（Felinae）



猫亚科包含有大部分人们可以见到的猫科动物，如猎豹、家猫、山猫、猞猁、美洲狮（Puma）等等。它们的共性是体型较小，我们通常所见到的各种家猫自不必说，就连猎豹、美洲狮这些体型较大的猫亚科动物，也不能归入大型动物的行列，它们至多也就是几十公斤的程度而已。猎豹是陆地上奔跑速度最快的动物，完成百米冲刺只需要5.13秒，这是人类永远无法企及的高度。猎豹的加速能力也极其优秀，据说它在4.3秒内就可以达到时速100公里，几乎赶上了著名的跑车法拉利。不过猎豹并不能长时间高速奔跑，它每次奔跑的距离也就是500米左右，如果不停下休息的话就会因体温过高而导致内脏衰竭死亡。

豹亚科（Pantherinae）





豹亚科所包含的猫科动物体型较大，像狮子和老虎就属于豹亚科的豹属，而金钱豹和美洲豹也属于豹属的行列，它们与猎豹其实并不算是“近亲”。老虎是世界上最大的猫科动物，其中最大的是东北虎，体重可以超过350公斤。狮子的体型要比老虎整整小一号，最大的非洲狮也不过200多公斤而已，无论是身长和体重都远远无法和东北虎相比。虽然在自然界中不可能发生“狮虎争霸”的场面，不过仅从体型上来看，狮子打起架来恐怕真不是老虎的对手。值得一提的是，由人工培育杂交的狮虎兽（由雄狮和母虎交配），体型可以超过东北虎，达到400公斤以上的重量级，但它并没有生育能力，杂交成活率也很低。

乙女风向标

栏目主持：半夏



《心跳回忆 女生版 珍藏版 第三个故事》已经发售，大家玩得怎么样了？最近的乙女游戏实在太多了《薄樱鬼 幕末无双录》、《歌唱王子 出道》、《驯兽师与王子殿下 雪之桥携带版》……如此多的选择，希望大家能找到自己心仪的游戏，而本辑专栏将为大家介绍的《遥远的时空中5 风花记》也是近期发售游戏中十分抢眼的一款，下面就让我们看一下吧。



《遥远的时空中》系列

“《遥远的时空中》系列”是Koei（现Koei Tecmo Games）旗下著名的乙女游戏品牌“彩虹罗曼史”三部曲中的第二部，由Ruby Party小组开发制作，水野十子担任人设。系列于2000年4月在PS平台发售了第一作，此后共发售正统续作4部，相关作品20部以上，平台更是横跨家用机和掌机。“《遥远的时空中》系列”一向将背景设定为平安时代，强调主人公身为神子和八叶之间的种种羁绊，以其独特的和风风格吸引了无数的粉丝。但是系列最新作《遥远的时空中5》的时代背景却是在幕末，好在“神子”和“八叶”等玩家们熟悉的设定得以保留，让玩家在乱世中也能感受到系列作品中值得回味的悠久和风。



《遥远的时空中5 风花记》故事简介

《遥5》以前作650年后的世界为舞台展开，当时正值幕末，“黑船来航”事件之后，攘夷论喧嚣尘上，社会动荡不安。主人公莲水雪一直在海外留学，在乘飞机回家过程中遭遇事故，意外地穿越到和现实世界完全不同的异世界。就在主人公迷茫的时候危机已经悄然降临，为了守护两个世界的和平，主人公将不断在时空中穿梭，寻求危机的真相，试图解救所有的人。而《风花记》则是在《遥5》大团圆结局的基础上展开，主人公在现代被唤醒，本以为已经恢复和平的现代世界却还是一片荒漠，在设置了玄武纸札之后祟和世界都发生了巨变，为了挽救两个世界，主人公再次踏上穿越旅程……

人物简介

林道（リンドウ）

声优：八户亮

作为主人公助手的阴阳师，最初对主人公评价非常低，说话十分刻薄，逐渐被主人公行为感动，认同主人公神子身分，总之是个十分别扭的性格。



千波（チナミ）

声优：阿部敦

天狗党的首领，虽然是少年但是思想很保守、十分顽固，但重情重义，非常尊敬自己的父亲和哥哥。



桐生崇

声优：下野紘

瞬的弟弟，天真浪漫，稍微有点爱撒娇的少年，实际上非常有打算，隐藏着残酷的一面。



冲田总司

声优：冈本信彦

新选组一番队队长，一直保持着淡淡的微笑，在上司的命令下冷酷地斩杀敌人，是个非常厉害的剑士，而他真实的感情都被隐藏起来……



桐生瞬

声优：寺岛拓笃

和主人公一起长大的青梅竹马，作为主人公的保护者，个性非常沉默，几乎没有什么表情，感觉有点冷酷但十分能干。



小松带刀

声优：立花慎之介

充满理性和知性的年轻家族长老，喜好把人的感情玩弄在股掌间，善于把握利害关系，深知理想和现实的差距。



坂本龙马

声优：铃村健一

开朗的幕末志士，称呼主角为大小姐，作为变革者非常有声望，极具实力和行动力。



福地樱智

声优：竹本英史

充满华丽气氛的美男子，作为情报商被世人称作“梦之屋”，行踪神出鬼没，掌握着幕臣番邦的各项情报。



ア-ネスト・サトウ

声优：四反田マイケル

稳重、开朗仿佛王子一样优雅的青年，是非常有能力的外交官，不管有多讨厌表情都不会显示出来，非常绅士。



高山晋作

声优：安元洋贵

攘夷派长洲番的领导，冷酷伟岸，有着仿佛帝王一样的行事风格，不管面对什么危机也能从容面对的成熟大人。



《遥远的时空中5 风花记》新内容简介



《风花记》中添加了两个全新的可攻略角色林道和桐生崇，而其他角色的恋爱事件都经过重新制作，比前作更加甜蜜，迎来的最终结局也完全不同，因此即使玩过前作的玩家也可以在本作中体会到不同的乐趣。游戏中还追加了全新的舞台江户，在那里发生的事情也会影响到现代，因此往返异世界和现实世界在解救江户的同时也能改变现实世界的样子。同时《风花记》和《遥5》可以进行联动，如果有前作存档在游戏开始时可以选择继承，前作的最强武器、角色的成长等级等都会保留，更容易提高好感度。

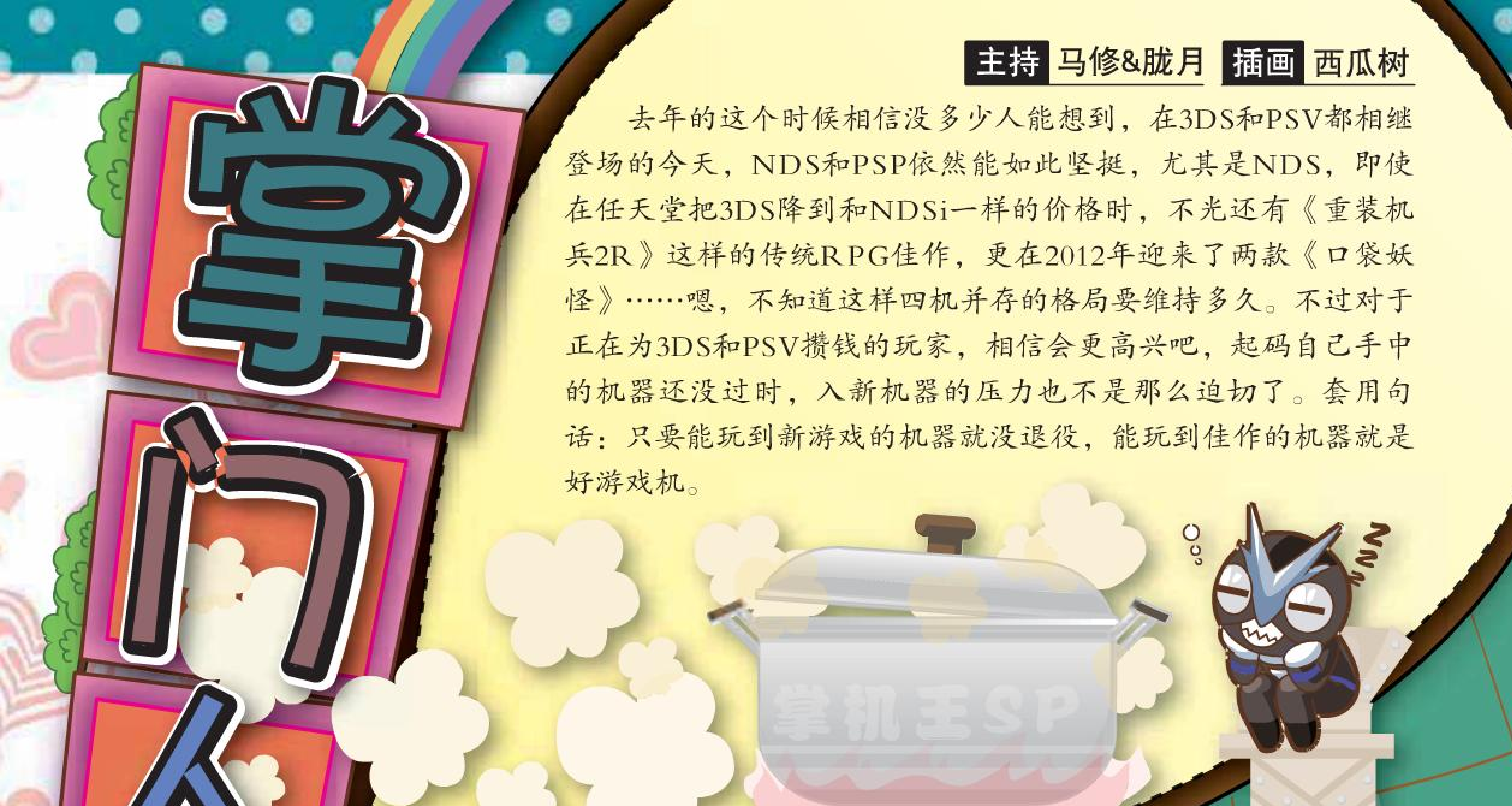




《风花记》在前作基础上的改变非常之大，给老玩家无数惊喜，但是新的玩家可能一时摸不着头脑，不知Koei什么时候能把“《金色琴弦》系列”上长的草拔一拔，出个经典合集之类的也好嘛……

主持 马修&胧月 插画 西瓜树

去年的这个时候相信没多少人能想到，在3DS和PSV都相继登场的今天，NDS和PSP依然能如此坚挺，尤其是NDS，即使在任天堂把3DS降到和NDSi一样的价格时，不光还有《重装机兵2R》这样的传统RPG佳作，更在2012年迎来了两款《口袋妖怪》……嗯，不知道这样四机并存的格局要维持多久。不过对于正在为3DS和PSV攒钱的玩家，相信会更高兴吧，起码自己手中的机器还没过时，入新机器的压力也不是那么迫切了。套用句话：只要能玩到新游戏的机器就没退役，能玩到佳作的机器就是好游戏机。





意外



几日前由于一场意外，我不小心和班上一名女生Kiss了。我们当时都好尴尬，我该怎么办？

广东 回力哥

马修：经过我的严谨分析，意外的可能性……

阿鲁：那妹子漂不漂亮？

半夏：鲁叔去死！你想说只有漂亮妹子才注重这些东西吗？

阿鲁：我的意思是，如果那妹子漂亮而且名花有主，估计这位同学以后的日子就不好过了。

白菜：意外的kiss相信也就是嘴唇撞了一下。如果妹子没有找你麻烦，那就都别提这事儿，让时间来冲淡吧。当然如果这位同学对人家有点那个意思，倒是可以利用一下，毕竟强烈的第一印象已经植入了，用术语来说就是“Flag已经竖起来了”，之后只要别胡乱搞选项……

胧月：带着你那套Galgame理论死远点好吗？

只言片语 我家附近一家开了10多年的书店关门了，以后买《掌机王SP》只能跑到较远的地方去了，真叫人郁闷呢。（上海 顾春军）



小编们大考之前有偷玩过游戏机之类的么？还是说一直认真复习？

（该话题由贵阳读者 唐剑提供）

纸鸢 我是即便考试之前脑袋里一片空白，也不敢完全放弃的类型，所以从来没有过这种经历。但是也不会去认真复习，基本上考试前夜的心情会非常焦虑，然后在煎熬中度过……

白菜 高三住校，正门紧锁，当时我们就翻后山的工地土坡出去打游戏。依稀记得那土坡高达十几米，角度约45度，但一干人等还是奋勇向前……至于掌机嘛，GBA肯定是随身携带，不过倒不是随时都在玩，只是晚上睡前或中午不想出校的时候玩一下。



LIKY 历史太过久远了，没有太多印象，好像没这么干过。

阿鲁 说起大考印象最深的应该就是高考了吧，那时候本人还是挺自觉的，高三的最后一个学期都在努力学习拼命做题，直到高考前一个星期才跑到网吧去放松了一下。主要是最后一个学期整个班上的学习氛围很浓，事实证明人是会随着环境而改变的。

马修 我经历的大考也就两次吧：中考前有点崩溃，偷偷玩了，去街机厅和包机房玩的；而高考前父母意外地管得比较宽松，原因主要是我真的在认真复习，父母也看在眼里。但印象里似乎还是去了几次街机厅，也就是那时才萌生“要是有台掌机该多惬意”的念头——当然，不是偷偷去的。

胧月 绝对没有，平时都疯玩掉了，考前当然要复习。哥大学期间作为“考试明星”，能在不舞弊的前提下达到“虽然不懂，但答案能填对”的境界。



半夏 有偷玩，那时候刚开始沉迷《牧场物语》，为了不引起父母注意把放在客厅里的电脑偷偷拆了搬回屋子里偷玩（模拟器）……其实挺想知道爸妈是真没发现我用书在客厅里堆起来的“假电脑”还是不想揭穿我（orz）。

乌冬 考试前打游戏印象中好像没有，但有没一直认真复习就不敢保证了。再说了，顶着那么大的压力，玩游戏也玩得不尽兴吧，我一般会选择考试后再玩，也不差这几天。

酷洛洛 其实还好，因为就像你想玩，你家里人在那段时间都会处于警戒状态，加上罪恶感作祟，那段时间基本也没怎么玩了。

苍穹 其实考前适当的放松是必须的，方法也有很多种，偷玩游戏毕竟比较触老师和家长的霉头，还是推荐运动、登山之类。个人印象中比较深刻的是高考前通了PS上的《MGS》，而且是深夜偷偷玩的，万一母亲大人突然起身，估计头上就要有一个感叹号跳起来了（配上敌兵警觉的音效）。

寄回函

先受我一个真诚的道歉，是这样的，我上辑《掌机王SP》没有买到，可能因为我去晚了。一问报刊亭的大叔，回答只有三个字：“卖完了！”我一下子如雷劈一般一片空白，只在想：怎么办？怎么办？我写不了回函了，写不了回函了……我回家后就一直在想《掌机王SP》就这么好卖么？于是我这次提前跟老板预留了一本，我的回函又可以如此寄过去了！

昆明 Takumi

酷洛洛： 好感动，（T.T）虽然有点老土，但还是要说：正因为有你们的支持，才是我们最大的动力。

马修： 道什么歉啊……话说碰到好说话的书店老板也的确是个福气呢。

RP不好

最近RP不好啊，跟女友的朋友吵起来了，而且还信网上说的不花钱得流量的鬼话白费了30元钱，天啊！太倒霉了！

天津 才子

阿鲁： 和女友的朋友吵起来？不知道对方是男是女啊……

酷洛洛： 可以跟妹子吵起来已经很幸福了。（T.T）

半夏： 和女朋友的朋友吵架容易引发炸弹效果，进而全灭，推荐尽快搞好关系取消炸弹。

马修： 吵架先不说，上当仅仅损失了30元钱你却用亲身经历买到了一个教训，这其实是该庆幸的，要知道很多人买这教训花的钱往往是你的几十倍甚至上百倍！

只言片语 176辑的“掌机新闻站”成了“财报说明站”……（上海 王菁益）

嘿！这娃儿！



在某日的课堂上，某同学拿着小P偷偷在玩《AKB1/48》，以至于老师站在他身后都浑然不觉。然后游戏中某女表白了，他不知为何毫不犹豫地点下拒绝，这一切被老师尽收眼底，然后老师说了句惊天动地的话："嘿！这娃儿！"

茂名 严百钧

马修：难不成老师也好这个？

半夏：拒绝妹纸是不好的！

乌冬：不是主推果断要拒绝啊！

阿鲁：老师也是性情中人啊，要不拉他入坑试试？

信未寄到

最近和同学相互写信时，屡次发生了信件未寄到的情况，搞得我们每次信的开头都写"庆幸收到信"、结尾写"希望信寄到"。邮费不是问题，可惜的是绞尽脑汁写出来的几页纸啊，不过信没寄到我同学还可以发短信告诉我，回函没寄到我就真绝望了——没人告诉我收没收到啊。

东莞 静止の天籁

乌冬：同学之间还互相写信？怕弄丢的话你们上学的时候把给对方的信互相交换一下不行吗。

阿鲁：邮费不是问题的话就寄挂号呗，那基本不会弄丢了。

白菜：话说这位同学不是有手机吗？发短信或打电话效率不是更高？

半夏：师傅这你就不懂了，写信图的就是闲情逸致，手机哪能制造出等信的时候的期待感呀。

纸鸢：回函表寄不到……概率还是比较低的。

马修：事实证明：你的回函表寄到了。

遭打劫

我一朋友入手了NDS，每天捧着像在供神一样。但好景不长，某天他在回家的小巷里遭打劫，NDS被无情地夺走，幸好没有受伤，真不知是幸运还是悲催？

茂名 风雷

纸鸢：当然是悲催了，毕竟失财了嘛。好在没受伤也算是不幸中的万幸了，毕竟掌机没了可以再买，有空多安慰一下你朋友吧。

阿鲁：损失了NDS总比损失了器官好，这样一想就释然了。

马修：事情告诉我们：即使是宅，也要锻炼身体，遭遇恶人的时候会非常有用，打不过也有充分的体力和速度去跑。

扮猪吃熊

联机玩《MHP3》狩友比较能装说青熊兽能无伤完虐，我便装了一把"嫩"带他打了一次青熊兽（任务名是"青熊兽真烦人×2"这件事我会说吗？）他自始至终都没察觉有异样，直到两猫之后他说："我在营地给你烤肉助威！"

沈阳 腌甜葱

半夏：这大概就叫扮猪吃青熊。

阿鲁：不要小看青熊兽，当年白菜老师可是在它手上吃尽了苦头的。

白菜：呸，我怎么就在青熊兽上吃尽苦头了？我的第一猫是白兔兽的。

岂可修！

成为“四机党”了，3DS上的《生化危机》入完之后还有很多想入的……可是游戏一个月出好几个，工资一个月只开一回啊，岂可修！

沈阳 赛伯拉斯

苍穹：同样都是一个月开一回工资，为啥鲁叔就天天都有快递送来啊，岂可修！

纸鸢：不用快递都去当场购买游戏的苍老师又在拿鲁叔开涮了，岂可修！

白菜：鲁叔现在为了掩人耳目，已经把自己的东西混在乌冬的快递里送来了，岂可修！

半夏：怪不得最近乌冬锅锅的快递越来越多了！

阿鲁：你们又黑我……

马修：几个月买一次游戏的羡慕地仰望一个月买好几款游戏的各位土豪。

176辑调查之是否相信星座以及趣事

小学五年级左右，班里几个女生问我是什么星座的，我当时不知何为星座，她们就问我生日，告诉她们后得知自己是金牛座，我属牛，小名中有“牛”，星座又和牛有关，十分兴奋啊！

天津 张淳

本人双鱼，网上说集所有星座的优点和缺点于一身，我个人觉得只有后者……（TT）

汕头 Melmen

不信，只相信我自己！

湛江 马骝

小时候看《圣斗士星矢》最讨厌巨蟹座迪斯马斯克，长大后得知自己就是巨蟹座……就这么凑合了吧，这就是人生！

沈阳 赛伯拉斯

只在合我心意时相信。

桂林 银翼

半信半疑，看书上说狮子座的性格与我相似。某天某女生说讨厌暴躁的狮子，我承认后同学们都石化了：“哪有这么不像狮子的狮子……”

东莞 Magic

不信，不过星座说我这个月很背……的确很背！

上海 小鱼儿

有点相信吧，事无绝对嘛！比如我是天秤座，做事犹豫不决这点就很准，但现在正在努力改！

玉林 陈海松

对星座没研究，话说研究过十二黄金圣斗士算么……

马鞍山 Rocketboy

相信星座。跟我要好的朋友全是与我匹配的星座，不好的星座也都不匹配。

开平 钊哥

177辑调查之《口袋妖怪 黑2·白2》登陆NDS

老任的葫芦里永远不知道卖的是什么药，不过这样也好，可以用烧录卡玩。

天津 张淳

我相信任天堂会出3DS版的《口袋妖怪》。

上海 郑一帆

3DS需要《口袋妖怪》不言而喻，但这作却出人意料地登陆NDS，要么是任天堂对3DS兼容性自信心爆棚，要么还会有一作《口袋》即将公开，要么在E3，要么在TGS。

桂林 豆腐

很好啊，因为我只有NDS啊（幸灾乐祸）……

沈阳 腌甜葱

登陆3DS要做比较大的改动，而《黑2·白2》和《黑·白》应该很相似的感觉，做在NDS上就不需要大的改动了。

乌鲁木齐 鱼梓酱

不管什么平台都一定要玩。

玉林 小海

“吃果果”的捞钱，（－ －||）不过没入3DS的汉化党表示微高兴，如果没有N酱的话就全都浮云了。

哈尔滨 BLOOD

高三党不解释。

清镇 只爱于你

无3DS的玩家泪流满面以及强烈欢迎。

茂名 风雷

买了3DS的怨念后表示无所谓。作为铁杆口袋粉丝这里也期待个看似不相干的话题——PSV快点发力吧！原因大家都清楚。

石家庄 松果酱

特爽，可以等到3DS改进型出了再入手了。

丹东 Snake

马修：看得出来《黑2·白2》登陆NDS平台这事对大多数口袋玩家的影响不大，当然也和国内特殊的游戏环境（正版、烧录、模拟、汉化什么的）有关。而从我个人来说，除了第一台掌机GB，其后买每部任天堂掌机的重要目的之一都是玩《口袋妖怪》，3DS当然也不例外。刚听到最新作出在NDS上的消息时一开始有些难以置信，之后竟然没有任何不爽——反正3DS版《口袋妖怪》早晚会有的。

只言片语 《大神传》里九郎快死的剧情，哭出来了……感动！（桂林 Cth2010）





清镇 欧阳邦杰

马修：非常有感觉的初号机啊。赞一个！



上海 无控

马修：其实我想说的是，比起被压了500年的孙悟空，迎战中考的无控同学还是很幸福的。



桂林 陈泰和

马修：想起了以前那种一拉头上的绳子就张牙舞爪吐舌头吓人的木偶……



北京 真·酱油王

马修：嗯，这是“玩家画廊”里很少见的写实风格的画呢。

玉林 雪宫凛绘

马修：连趴在桌子睡觉都梦想冠军的少年，加油吧！



在学校门口碰到两个讨论《火纹》的人，其中一个很自豪地说自己有GBA，我说我有NDS他们还很惊讶……

玉林 明明明

马修：把近期《掌机王SP》上3DS《火纹》的前线给他们看，你会有很大几率多两个3DS机友哦。

给车模订了两个大柜子，还有两个书柜，我那2000多本杂志有大房子了！这几个实木货消耗了我近两万大洋，人活着，钱没有了……

北京 房宽京

马修：你那2000多本杂志真有福气……至于钱没了，不要紧，可以继续去赚嘛。

中奖了……希望RP不要在这上用完了才好……

贵阳 孤狼

马修：其实呢，RP那玩意也是在不断的增涨和消耗中实现新陈代谢的。

发现活在世上的人是幸运的，一路从夏商到现代，不知经历了多少风风雨雨，有战争，有瘟疫，有自然灾害，无数人非正常死亡……所以，请珍惜你所看到的每一个人。

上海 小霸王

马修：有道理，只是在想：小霸王同学是在什么情况下发出如此跨越时空的严肃感慨的呢？

终于入手3DS了，坐等烧录卡。现在还要等《第2次机战Z 再世篇》，到了4月、5月再等《口袋 黑2·白2》，然后就高三了……

韶关 DD

马修：计划排到高三了——嗯，有计划日子也会过得很明白。

因贪100元的便宜买了美版3DS，然后才知道会锁区，《新·深爱》是玩不了了……

铜仁 阿道夫

马修：作为日版3DS玩家，每当看到同样游戏美版比日版便宜那么多也会有和你差不多的心情。顺便，是否考虑为国民女友们再入台日版3DS？

除了马修和阿鲁，还有谁沦陷AKB?

贵阳 唯心百辟

马修：啥？沦陷AKB的小编不少，但还真就没有我马修……

有没有同学填回函表时字很差，看不出来的？（我的字也不是太好，望小编仔细翻译……）

昆明 Takumi

马修：其实因为字差而看不出来的非常少，大多数无法识别的恰恰是因为把字写得太文艺……

小编们打烦游戏时如何调剂？

桂林 豆腐

马修：看情况啦，就说本人吧，如果是赶攻略，烦了就换口气继续打下去；至于平常休息娱乐，打游戏打烦了的话就放下做点别的事情——当然，怀揣不达目的不止的信念而被游戏玩的时候也不少。

祝小编们情人节快乐，不快乐的话就祝11月11日快乐。

鄂州 MHF

马修：相信没在情人节这天被MHF同学问候的小编们，同样不希望在11月11日被问候到……



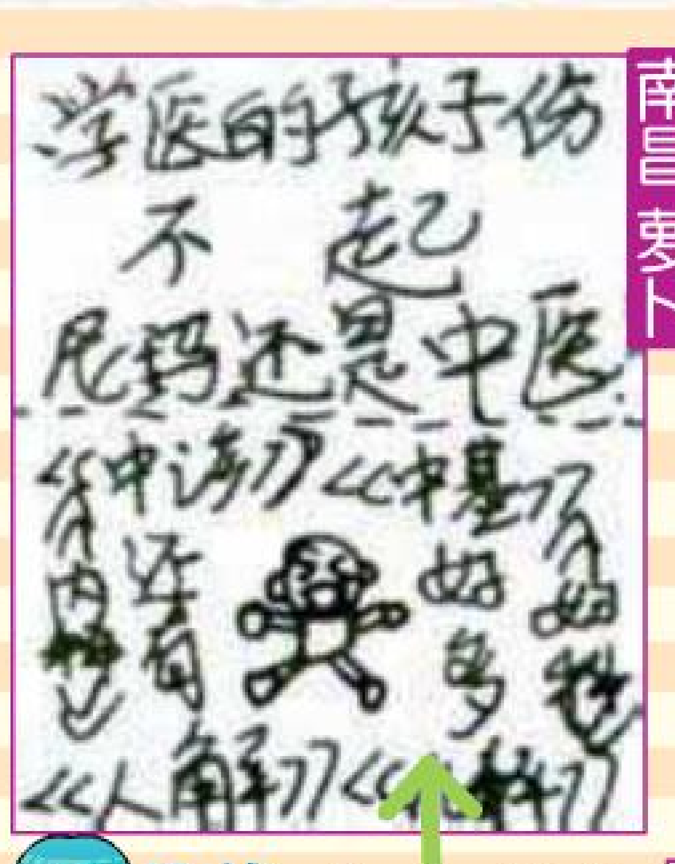
借同学的GBA SP重温了《星之卡比 镜之大迷宫》，记得当时为了这款游戏才买的掌机，但阴差阳错地买了PSP……现在技术果然霸气，三个小时54%了。

天津 最初之声

纸鸢：怎么才能把PSP当成GBA SP买的……

马修：游戏确实相当的赞啊，不过PSP用的GBA模拟器也可以玩《星之卡比 镜之大迷宫》的。

只言片语 期待《雷顿教授VS逆转裁判》，AVG神作联手！以及巧舟大神，还有什么好说的！（海安 残念公爵）



南昌 萝卜



乌鲁木齐 无为

马修：被你一说才发现，#号确实“横竖看都二”。

马修：都附在纸上了，这个人气颇高的幽灵什么时候能够再次附到游戏中呢？



湛江 赖名志

马修：这是有着稀嘘胡茬子的幽灵奥特曼么？

马修：本人学生时候也和你有同样的心情——伤不起。

马修：在距离高考220天时候所画的，刊登上来和各位中考高考众共勉。



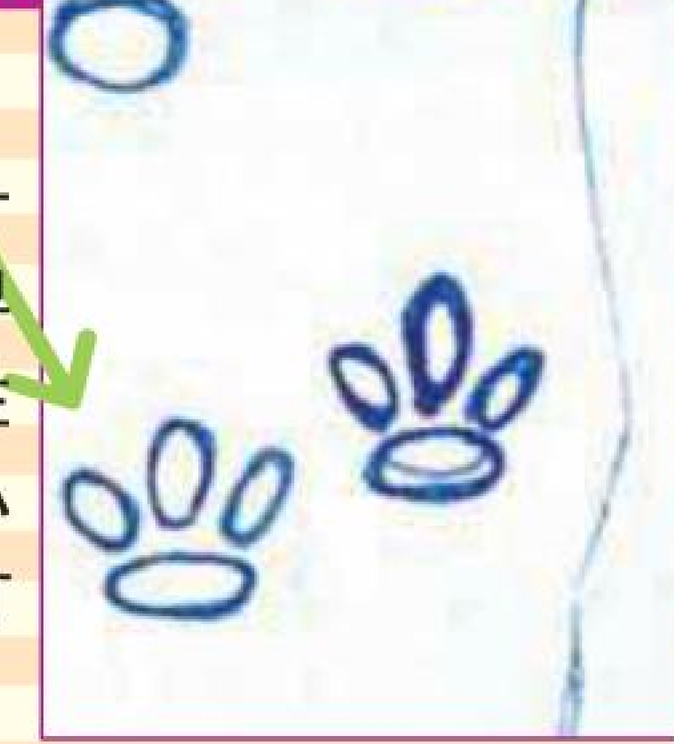
调兵山 Ben



开平 酱油

合肥 小D

马修：小时候下一夜雪后，早上起来往往就会看到小动物们的可爱脚印。



平淡是真

高四，没有再去碰掌机，也有一段时间没去买《掌机王SP》。再一次把《SP》拿在手上，才发现每个小编也和我的同学一样，是我的朋友。掌机一直被尘封，零用钱也没多少，《掌机王SP》上一半内容的攻略对我没用。可我一直在买卖，纯粹的喜欢，看看大家的文字，有着共同的爱好，足够了。我想要的不多，就这样一直、一直、平平静静，就够了……

合肥 还那时

纸鸢：你有目前这种淡定的状态其实是件好事，请好好珍惜。

阿鲁：有句话怎么说来着，平平淡淡才是真。

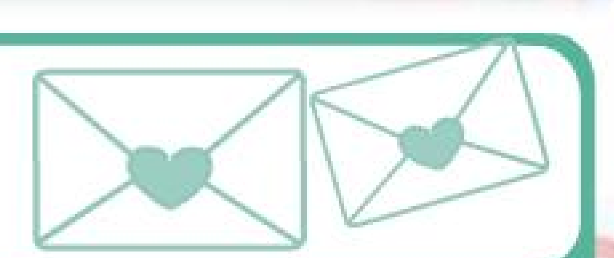
马修：因为掌机被封而没法玩游戏的话，攻略什么的以后用上的可能性还是很大的。但能带给大家知心朋友般的贴心感觉，的确也是小编们一直追求的，毕竟大家都是热爱游戏的掌机玩家。

通告

以下作者及其熟人，看到该公告后，请尽快用Email联系我们，提供表格中对应的资料，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题	需要提供消息
幻像de口袋	170	自由谈	游戏人生——掌机时代的变迁	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
高鹏	172	玩家点评	寄生前夜 第三次生日	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编

《掌机王SP》邮购信息



《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》第14、15、22辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第34、41、43、55辑、第62、63、65、71、74、75、77~79、83、84、88、89、91、92辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96、104~107、109~111、113~115、131、133、148、154~158辑，定价：9.8元， 160、162、163、165、170、171、177~179辑，定价：12元。《掌机王SP》第103、151，定价：14.8元。《掌机王SP》第164、167辑，定价：16元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元，《NDS专辑VOL.5》，定价：28元。《口袋玩家》第11、15~18、28、38、40~46、52辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.6》，定价：28元，《PSP专辑VOL.14》、定价：32元，《NDS宝典》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.6》、定价12.00元，《怪物猎人狩猎志VOL.11》，《怪物猎人狩猎志VOL.12》，《怪物猎人狩猎志VOL.13》，定价18.00元。《3DS专辑VOL.2》，定价32.00元。《卡牌·桌游》第9~12、14辑，定价15元。以上价格全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

只言片语 假期每天都过着游戏+动漫+上网的日子，一眨眼40多天的假期就过去了……（桂林 艾斯）

Q&A

FAQ电台

栏目主持 LIKY

上次PSV更新到1.61固件之后，每次死机后重启好像都会自动先进入恢复模式，这是个不错的小改进，也许以后系统要是完全崩溃了（会吗？）通过恢复模式应该能更方便地救回来。话说PSV的固件已经很久没有更新了，不知道下次更新会有些什么新特性，期待一下。下面来看看本辑的问题。

什么时候出3DS改进型和PSV彩色?

辽宁 隋欣

3DS改进型暂时没有任何消息，看下半年有没有什么消息放出吧。至于PSV彩色，你是指其他颜色的PSV吧，主机发售前索尼曾在E3展上公布过很多颜色版本，虽然目前没有确切发售计划，但相信不会让大家等太久。

★•★•★•★•★•★•★

请问神游版的3DS有消息吗？港版和台版的3DS锁区吗？有没有必要买一个港/台版机器呢？我英/日文皆盲啊。

沈阳 付伟健

3月16日的《日本经济新闻》曾爆料任天堂即将在大陆推出神游版3DS的发售计划，但是随即任天堂官方就出面否认该消息，称其报道为非官方的臆测。虽然如此，《日经》的新闻向来都有很高的准确性，所以神游版3DS并非空穴来风，相信很快就有进一步的官方消息了。至于港版和台版的3DS目前还未推出，所以是否锁区还不清楚，有消息称港版和台版预定在今年夏天上市，并且任天堂会推出中文版游戏，你可以耐心等待一阵。

来月に韓国、今夏中国で発売

任天堂3DS アジア市場に的

拡販向け専門部署立ち上げ

「空白地帯」攻略へ

（题外话，英/日文皆盲，赶紧去学习吧，少年。）

★•★•★•★•★•★•★

《生化危机 启示录》突袭模式的第15关，ABYSS难度为什么总是拿不到S评价啊？我已经全灭敌人了啊。

Email Colin

这一关场景比较大、可去区域较多，无论沿客室或散步长廊走都可以到达终点——船首甲板，玩家拿不到S的原因往往是因为耗时太长和受伤过多。以“全灭敌人”为目标虽然可以增加杀敌分，但耗时过长的话就得不偿失了。建议在泳池区域完成清版、拿到钥匙后，打开圆形大厅下层的西门、即前往散步长廊区域。这里的敌人是猎杀者、远程攻击型怪物トライコーン和手持剑盾的スカルミリオーネ的混合搭配，虽然难度较另一条路线为高，但路程短且敌人较为集中，注意多利用电击雷、脉冲雷等辅助武器造成敌人的硬直就可以减少自身的伤害，而用冲锋枪对着身躯庞大的猎杀者猛射一阵，命中率自然就提升上去了。全灭这一区域的敌人后再到达，只要时间没有拖延太久，S级评价定是囊中之物。

★•★•★•★•★•★•★

3G版PSV下载游戏时流量怎么计算?

广西桂林 豆腐

PSV使用3G网络下载单个文件时不得超过20M的限制，因此想用3G网络下载动辄数百兆的游戏基本上是没有可能的事情，一些DLC内容或许还可以。另外

只言片语 喜欢《真·三国无双》，一直对一骑当千的游戏有兴趣。（上海 ZERO）

关于3G网络流量计算方式，其实是按照你放在3G版PSV上的SIM卡的计费方式走的，与你使用何种硬件设备没有任何关系。当前累积使用的3G/2G流量可以在“设置→系统→使用量”上查看。使用时要经常查看，避免流量超标。

日文假名的ヴ要怎么输入，该怎么使用？

潮安 王友润

在日文输入法中输入“vu”就能打出这个假名。该假名不存在于标准的五十音图中，语源是福泽谕吉为了表现德语中的“v”（有声唇齿摩擦音）而开发的文字。在日本1991年的国语审议会上，作为表达外来语“v”被正式采用于中学的教育课程中。最基本的用法是：后面不跟元音的“v”单独写作ヴ，“va”、“vi”、“vu”、“ve”、“vo”则分别写作ヴァ、ヴィ、ヴ、ヴェ、ヴォ，发音等同于バ、ビ、ブ、ベ、ボ。

PSV不锁区的话，那店家岂不是进的大多数是美版游戏？

上海 陈佳伟

按照目前的游戏定价以及汇率，港版和美版游戏比日版游戏要便宜（前提是有多版本），不过店家进什么版本的游戏还是根据市场和玩家的需求来定的，大部分玩家为了省钱可能会选择港版或其他版本，但不排除有玩家选择原始版本游戏的。如果你想买什么版本的游戏，可以提前跟店主商量，等到游戏发售之后再去买发现没货就悲剧了。

怎么在3DS上看电影？

贵州 阿道夫

目前3DS支持的视频时间最长为10分钟，因此想要在3DS上完整看一部电影其实是很麻烦且没有必要的，倒是可以选择使用stvmkre或wondershare软件将普通视频压制成3D视频在3DS上进行观看（最长也只有10分钟）。

3DS可以用烧录卡玩NDS游戏吗？PSV仅是一台机子的话买Wi-Fi版划算还是3G版划算？将来在大陆买到正版中文PSV游戏的可能性大不大？PSP的UMD舱盖不紧对UMD读取有没有影响？

乌鲁木齐 鱼梓酱

3DS可以用部分NDS烧录卡来玩NDS游戏，但3DS和PSP一样经常升级系统版本，因此不如直接用NDS玩得惬意。PSV单纯玩游戏的话，个人推荐Wi-Fi版，当然具体的也看你的条件（比如手机是否可以作为Wi-Fi热点）以及平常在外时的联网需要了；大陆现在就能买到正版中文的PSV游戏，只不过不是大陆行货版；最后关于UMD舱盖，以个人经验来说UMD舱盖轻微偏些完全不会影响到读取UMD，但买机器时最好还是用UMD实际测试一下。

游戏奖杯第一次激活便与PSV绑定？那如果我一个游戏玩腻了借给别人对自己不会有任何影响吗？

汕头 林少忠

准确的说是奖杯第一次激活便与账户绑定，而不是PSV，某些游戏的确有这样的设定，但并不是所有的都这样。在回答你第二个问题之前，我们先来了解一下奖杯与账户之间的关系特点，PSV游戏分为两种存档方式，一种是存在记忆卡里，如《未知海域 黄金深渊》，这里先称为A类，另一种是存在游戏卡内部的，如《忍道2 散华》，这里称为B类。A类游戏对于奖杯获得没有任何限制，任何账户游玩都可以获得奖杯，非常自由。但B类游戏，当其第一次插入某台主机运行时，其奖杯系统就会自动与该主机账户绑定，其他账户再玩游戏就会提示无法获得奖杯（但可以正常进行游戏），如果想要其他账户获得奖杯就要彻底删除该游戏的存档资料。（删除游戏资料的方法为，按住菜单画面数秒后进入编辑模式，点击游戏图标右上角的“…”图案选择“删除此应用的全部数据”便可清空存档。）所以，简单来说，A类游戏类似于PSP的UMD碟，你将这个碟借给别人玩不会对自己有任何影响，因为存档资料都在你的记忆棒上；B类游戏类似于早期的GB、GBA卡带，你的存档资料都存在上面，借给别人玩时，别人只有删掉你的存档资料才能获得奖杯。不过由于奖杯信息可以同步到PSN账户上保存，所以对于B类游戏，在删除游戏存档资料前可以先同步一次，这样PSN上的奖杯信息仍然保留，自己的奖杯不会有什么损失，别人也可以获得奖杯。

只言片语 《魔法工厂4》那些风格各异的结婚候补们真让人期待。（上海 郑一帆）



交流空间

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

黄梓　昵称：冰兰

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：PSP、NDS
喜欢的游戏：《MHP》、《初音》
地址：广西玉林市博白县中学1105班
邮编：537600　　QQ：813848579
Email：813848579@qq.com
想说的话：第一次买《掌机王SP》，发现有好多人玩PSP啊！

赵静雯　昵称：拉比特

性别：女　　年龄：17
拥有掌机：3DS
喜欢的游戏：《口袋》、《马里奥》、《逆转》、《牧场》
地址：上海市普陀区宜川一村141号32室
邮编：200065　　QQ：511251654
Email：pmtu@vip.qq.com
想说的话：好想要PSP啊！

王柄鑫　昵称：Anick James

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：PSP、NDS
喜欢的游戏：《MHP》、《战神》、《洛克人》
地址：河南省郑州市二七区淮南街绿云小区平湖里2号院8号楼6楼东户
邮编：450015　　QQ：617036385
Email：617036385@qq.com
想说的话：PSP1000虽年老，手感却更佳！

杨清平　昵称：杨曦

性别：男　　年龄：13
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《口袋》、《初音》、《轨迹》
地址：广西柳州市鱼峰区荣军路120号室山商楼2单元402室
邮编：545005　　QQ：383013069
Email：383013069@qq.com
想说的话：希望能到小编那玩！

黎永康　昵称：Devil

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《太鼓之达人》
地址：广东省佛山市南海区罗村机场路嘉禾新城芳菲苑蔷薇阁701
邮编：528000　　QQ：2272043317
Email：2272043317@qq.com
想说的话：带着酱油扛着包袱的少年求机友！

肖峰　昵称：豆子

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《MHP》、《无双》
地址：内蒙古呼和浩特市新城区第十四中学高三（1）班
邮编：010010　　QQ：740296739
Email：740296739@qq.com
想说的话：狼出没，注意！呼和浩特的朋友看过来！

只言片语　唉呀，生病真难受，身体果然是革命的本钱啊！（昆明 阿斯塔尔）

王楠
昵称：楠哥

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》
地址：四川省德阳市广汉中国民用航空飞行学院计算机系
邮编：618307　QQ：912363456
Email：912363456@qq.com
想说的话：新年新气象，《SP》也要加油啊！

冯昌鑫
昵称：偷鑫九月天

性别：男　年龄：16
拥有掌机：3DS、PSP、NDS
喜欢的游戏：《星之卡比》
地址：广西玉林市博白县中学1105班
邮编：537600　QQ：1534891720
Email：1534891720@qq.com
想说的话：第一次买《掌机王SP》，是因为刚入手了3DS！

严百钧
昵称：风雷

性别：男　年龄：14
拥有掌机：PSP、NDSL、GBM
喜欢的游戏：《口袋》、《高达》、《FF》、《逆转》
地址：广东省茂名市茂南区油城五路28号大院39号303房
邮编：525000　QQ：626992136
Email：626992136@qq.com
想说的话：什么时候才能将PSV和3DS都败下来呢？

沙鹏
昵称：SP

性别：男　年龄：20
拥有掌机：3DS、PSP、NDS
喜欢的游戏：《口袋》、《雷顿》、《实况》
地址：上海市松江区淀浦河路399弄11号
邮编：201615　QQ：877946595
Email：877946595@qq.com
想说的话：人生真是不简单呐……

李昭圣
昵称：zack

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《FF》、《MGS》
地址：福建省尤溪县城关镇环城路225号
邮编：365100　QQ：975668502
Email：975668502@qq.com
想说的话：要有梦想，也不要忘了对PSV的无限追求！

莫旺章
昵称：天命者

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP、GBA
喜欢的游戏：《MHP》、《梦幻之星》
地址：广西玉林市博白县中学1105班
邮编：537600　QQ：747320540
Email：747320540@qq.com
想说的话：第一次买《掌机王SP》，发现太好用了！

佘如涛

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP、iDS
喜欢的游戏：《MHP》、《口袋》、《FF》
地址：河南省郑州市金水区农业路郑州九中
邮编：450000　QQ：461122091
Email：461122091@qq.com
想说的话：高三封机苦啊！

江子豪
昵称：小磁怪

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP、NDSi LL
喜欢的游戏：《MHP》、《无双》
地址：福建省福州市仓山区东升小区东山苑6座801
邮编：350007　QQ：1826341112
想说的话：想要广交各地机友，谁与我志同道合呢？

陈双
昵称：小黑

性别：男　年龄：15
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《生化》、《山脊赛车》
地址：上海市黄浦区迎勋路100弄7号401室
邮编：200011　QQ：944607822
Email：944607822@qq.com
想说的话：愿结交各路机友，交流心得，畅谈体会。

王宇
昵称：奥州笔头

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《战神》、《初音》
地址：山西省太原市小店区长风街26号33所宿舍9号楼1单元503室
邮编：030006
想说的话：《掌机王SP》万岁！

陈敏
昵称：CM

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《FF》
地址：浙江省舟山市定海区西门外湾47号
邮编：316000　QQ：470728536
Email：470728536@qq.com
想说的话：神说："少年，你会中奖的！"

叶发明
昵称：秋仔

性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》
地址：广东省湛江市霞山区朝霞路1号2幢104房
邮编：524000　QQ：398287373
Email：398287373@qq.com
想说的话：期待六月份的"解放"，继续革命吧！

只言片语　一不小心入了《Fate》的坑，真期待《Fate》在3DS上出新作。（杭州 敌首党党员）



苍穹

◎《3DS专辑》制作期间又赶上各种私事，弄得来回奔波、全家跟着一起折腾，可谓心力交瘁。果然是世事无完美，鱼与熊掌不可兼得么？

◎惯例的体检没查出啥大碍，哪怕是体检前两天还通了宵。就是有点腰肌劳损，话说我总不能躺着码字吧……

◎《火纹 觉醒》出现的"谜之大陆"让我彻底"HOLD不住"了，要知道《外传》可是我的启蒙作，再加上角色DLC中出现的一张张熟悉的面孔……"老板，钴蓝色的3DS报价多少？"（转身打电话去了。）

纸鸢

●前两天买了一个iOS版的《大富翁4 Fun》，本来打算临睡前小玩一下，但《大富翁4》毕竟是神作，到了手机上也有着让人欲罢不能的魔力，结果从当天晚上11点上床一直玩到听到窗外的鸟叫声为止……竟然一不小心通宵了。

●PSV版的《FIFA足球》有BUG，所以目前无法获得白金奖杯，但究竟是什么BUG却众说纷纭。直到我写下这段寄语的时候，这个世界上还没有人获得这游戏的白金奖杯，不错，看来我不用为了奖杯去刻意刷了。

●体检的时候，被护士小姐们扎了三针才顺利抽出血来，不知道算什么水平，反正当天一起体检的其他小编无人能敌。

咕噜（美编）

◆每天下班回家的途中都会习惯地听着收音机打发无聊的坐车时间，在这个时间段里有一档介绍深圳当地美食的节目，都是介绍在深圳一些不知名的小街、小巷深藏不露的地方隐藏着的各种美食。每次当主持人在介绍美食是如此美味的时候，我的心就会开始蠢蠢欲动、欲罢不能，直咽口水……

◆最近跟着视频学着勾了一件小熊背心，对于我这个零基础的来说好有成就感，有图为真相。



胧月

★家附近开了一个称重卖书的小书店，里面诸如收藏类书籍是15元一斤，武侠小说13元一斤，家庭工具书12元一斤等等，其实称出来的要价也只不过相当于标价的五折，相对于盗版书市场而言并没便宜多少，但这种销售手段却无疑比五折甚至一折卖书的店家要高明，值得广告宣传行业的同仁学习——当然，也自勉。

★《三国杀》"二将成名"的马岱技能看得一阵阵恶寒，这种几乎克制所有武将的技能应该是司马炎的才对吧？步练师倒是又强又好玩，一定程度上还克制神关羽，孙权主公的绝佳忠臣，权哥你终于不用跟妹妹"结姻"了啊。

★白菜和我对《Persona4》动画的不同视点——白菜："你们看XX集的番长，绝对欠！"我："主人公这苍蝇王练得不行啊，还不会死蝇葬列。"

★这个月最坑的一件事，就是去超市买了一包泡出来叶子面积堪比铁观音、气味极似槟榔的碧螺春茶叶，对，没错，是碧螺春。

酷洛洛

★这几天一直低烧，曾经一度以为自己是不是換了什么不治之症，又是验血又是B超又是CT，现在已经基本康复。虽然现在回想起自己当时的思维实在有点可笑，但确实应该注意一下自己的身体，这既是给自己说的话，也是给同事们说的话……

★《仙境传说 奥德赛》更新网联功能了，感情现在才是这款游戏的完全版，有了网联模式之后，突然Q上多了很多好友拉着我联机，他们还建了一个"基友"群，每晚在那里求联机、求near共享卡片或武器。如果Capcom肯积极一点的话，相信晚上这群机友聊的就不会是《RO》、而是《MHP3G》了吧。

sienna（美编）

◆同学群里现在老发些结婚照，要不就是宝宝照，好吧，你们都成家了。没结婚的我表示无压力。

◆每天都呆在办公室的我真心的想去踏青，看到那些学生去春游，心里也无比怀念上学时候的春游和秋游，那是多么美好的事情。

◆妹妹出差了，好几天没发微博也没有更新QQ空间，瞎担心的我心里很是着急，立刻拿出电话打过去，听到她说她很好，我就放心了。

阿鲁

■对于喜欢AKB48的朋友来说，最近的相关消息可以说是重量级中的重量级，先是AKB48决定将在东京巨蛋开演唱会，后是前田敦子提出毕业的，不过貌似后者的关注程度要高得多。关于啊酱毕业的感想这里就不多说了，个人觉得偶像只是一个职业，偶像也有自己的选择权利，而作为粉丝应该给予自己喜欢的偶像鼓励和祝福，而不是憎恨与谩骂。

■自从看了《再世篇》的PV2之后，本人就一直在数着天日过日子，这也算是今年到目前为止本人最期待的PSP平台的游戏了。《破解篇》的PSV版已经开始提供下载，不过目前还不对应UMD@Passport功能，等啥时候对应这个功能并且价格不坑爹的话，咱就去买一个，也在PSV上享受一下高品质画面的《机战》。

LIKY

◆老妈前两天拿回一张碟子，说里面是某大师的佛法讲座，提到2012年12月21日可能会是世界末日，到时候3天见不到太阳……极力推荐我们看下。听完我也只能一笑了之，如果真的世界末日要来，看不看都没啥区别吧。记得前两年盛传2012年世界末日说，某人在2012年到来之前花光了所有积蓄，结果2012年顺利到来，他欲哭无泪。所以说，咱们该怎样过就怎样过吧。

◆最近《火焰之纹章 觉醒》新视频不断，游戏看起来确实有精雕细琢的味道，各方面的革新也很明显。本人之前是算是系列的忠实爱好者，只是GBA时代后被该系列的过度量产而且换汤不换药的形式搞坏了胃口，希望这次的3DS版能带带给我一些不一样的惊喜吧。

乌冬

◆看SSA演唱会第一日在线直播的时候，岩佐的演歌一出来阿鲁就开始挑刺，最后还提到他最喜欢的演歌是一首黑人唱的、只知道歌名叫《海雪》的演歌。我好奇Google了一下，赫然发现《海雪》作词那写着秋元康三个字，这就叫搬石头砸自己脚的吗……不过从这件事中可发现阿鲁这货喜欢AKB48原来一早就有征兆了。

◆偶像是吃年龄饭的职业，活动期限能有个七八年就了不起了，期间还有可能因为伤病、学业等各种原因而提早毕业，可以说相当不容易。虽然本人一直坚称自己是个DD，可真到自己的喜欢的成员毕业的时候，还真不知道该用怎样的表情去面对，所以现在能做的，就是尽自己所能去支持她们。

Juxi（美编）

◆最近经历了某件荒缪的事情，不明白为什么一样的年纪，有些人会慢慢成熟起来，有些人却还是长不大。家庭因素绝大部分决定一个人的性格养成，或许命太好也不是件好事吧。

◆做任何事情之前，一定要先考虑自己的立场，有时候你以为是为正义而战，实际上却只是个傻子做了傻事而已……

马修

◆前段时间家里的一些事让我真正体会到了"心上坠块秤砣"的感觉，不过人总归什么都要经历些的。

◆《口袋妖怪+信长之野望》比想象中好玩很多，于是不出意外地又挖了一个坑开始填。不过本人打游戏从来都细细品味，当别人通宵熬夜地一两天便通关时，本人还在抓小怪收服野武士，到通关时游戏时间已经有70多小时了。个人来说，好游戏还是要细品的。而且如上辑所说，由于玩《口袋信长》，3DS和《超级口袋妖怪大乱斗》都再次闲置……

◆某天闲来无事上网，看到一个关于30岁以上玩家怎么挤时间玩游戏的讨论，不禁感慨良多。即便是我身为游戏媒体编辑，游戏时间其实也都要挤出来的，人生啊……

白菜

□《灵魂能力5》最新的1.02版补丁打上以后，发现官方大肆宣传的240处改动中，起码有100处非常脑残。这不禁让我联想起《4》的1.03版补丁，当时虽说没怎么宣传，但也基本上都是好的改动。这次搞得声势浩大，甚至还有宣传片……既然连系统都肯做出变动，为什么角色性能上就不多听听玩家的意见呢？从来没有像现在这么期待过下一个版本的补丁赶快出。

□一夜之间，杜甫网络爆红。课本涂鸦我本身倒是见怪不怪，只是对于自己的信息闭塞感到一丝无奈。想当年没当小编的时候，大部分网络新鲜事物都能抢先得知。现在各种"送水"、"农村重金属"，包括最新的"杜甫"，都是在其完全爆发之后才知道。白上这么多年ACFUN了。

半夏



★机箱上最近被银桑占据了，原因大概是我又要开始盼星星盼月亮地等着《银魂》复归而别扭的心态吧。其实还接了A社临也回家，可是不想让他在外面罚站，等以后有了柜子再拍吧。

★体检报告一出人心惶惶，好在本人除了从小就有的贫血外一切正常，希望能一直保持这个状态，不要吃的太油腻得一些富贵病才好。

★由于上一条的原因最近开始在家做饭，往往准备材料、做熟、清理就要花费2个多小时，而吃饭只用不到30分钟，超级不平衡……

澄香（美编）

☆最近身边的朋友又开始扎堆过生日了，得抽点时间出来准备生日礼物了。

☆某天老爸突然打电话过来，说是申请了一个QQ帐号，告诉我号码之后让我加他为好友。以前老爸上网都只是看看新闻一类，没想到现在也学会用QQ了……





又到了“掌机王自由谈”的时间，每年这个时候玩家间都有一大热门话题——中考和高考，而为了迎接这两大挑战，很多玩家暂别了游戏，以让自己考后能尽情和游戏亲密接触。但短暂的分离也会有不舍的，那么就回顾下以前的日子，然后做好迎接大战的准备吧！

暂别之时忆好友——我的掌机

文 RG王子

“在吗，王子？”一声声的呼唤中，我打开了那久违的论坛，打开信息栏，看到那几百条留言，有求助的，有感谢的，还有求游戏链接的……我为了理想暂别了掌机，但这些留言却勾起了我的回忆，回忆这几年掌机带给我无数简单直接的快乐的那些日子。

儿时

我在祖国的边疆新疆出生，在那美丽但不发达的城市里，每天除了上学就是回家。父亲是设计师，天天在工作室里不回来，直到有一天父亲突然对说：我们要去广东准备一下，后天的机票，就这样我们南下来到了大城市广州。那时我才四岁，几乎没有什么印象了；一年之后又因父亲的工作原因迁至深圳，与游戏的情缘也从这里开始。

当时电子游戏是一个对于小学一年级学生并不陌生的词语，但父亲管得严，到小学二年级家里才安了一台97版本的台式电脑，上面只有一款游戏，也是我的启蒙游戏，我已经记不起那款游戏的名字了，只记得那是一款赛车之类的竞速游戏，我与这款游戏一起度过了一年的时光。一年后我们搬家了，我也升到三年级，那台电脑也因为工作原因被拿走。



而在学校，我认识了一位比我大一年级的同学，他叫王子千（下文简称“千哥”），虽然他不是一个游戏达人，但却是他带我真正进入到游戏这个大家庭中。我和他刚认识没多久后，一次我们无意间看见几个小朋友围绕在一个拿着方盒子的家伙周围，看得不亦乐乎，正好我们无聊也凑了上去，原来那人手里拿的是一个游戏机（当时不知道那是GBA SP），在玩一款横向射击游

戏（后来知道叫《合金弹头》），看到那华丽的游戏画面，我的手不自觉地痒了起来。我们当时本来就比那群小朋友大，于是开始在那里故意指指点点，小朋友们还以为我们是专家，并把机器借给我们让我来帮他们过那关——结果还没玩多久就挂彩了，小朋友们惊了我和千哥也很惊，因为大家都没有想到我会那么快就挂……最后我忍不住问了一句“这是什么机子”，小朋友异口同声地答：“这是GBA SP。”

在回家的路上我和千哥都非常兴奋，他跟我说他一定要搞一台来玩，我说：“好，那我期待哦。”几天后我去他家的时候，他悄悄地从床底下拿出了一台不一样的机子，他告诉我这叫GBA，和上次那小孩玩的没什么不同，那上面可以玩的这个也都可以。当时那台GBA上只有一款GBC上的《洛克人》，在我们的不懈努力下终于打过了第一关，回家的时候他叮嘱我不要跟大人说。当时我还在想为什么？后来才知道他买GBA的钱是找同学借来的。

第二天我去的时候，他告诉我了一个不幸的消息：GBA的按键坏了。这不坑人吗！才一天就坏了，这意味着像《洛克人》那种游戏根本玩不了。“才玩了一天就坏了……”我很不爽地说着，然后又问这机子多少钱，他和我说机子加游戏一共450元。天哪，450！对于那时候的我们来说真是一个天文数字了。我们只好开始无视那台机子，就这样又过了一年。

好玩伴

一转眼，我已经上四年级了，有一天，猫友小分队（以前小朋友们专门搞的一个抓猫的组织）来了一个新朋友，小名叫小小（因为他长得比较小），认识后才发现他是我家楼上的——原来是邻居啊！“你有什么爱好啊？”我问他，他回答的包括看日本动漫、玩游戏、学日语……这不正是我志同道合的人吗！

于是，我们一下课就去他家看动漫。而且他有一个十分有钱的同学，家里有两台GBA，我和小小直接把其中一台长期借了下来。我和小小每天都从那个同学家里拿不同的游戏来玩。之后短短的一个月里，我和小小奋战了三十个下午以后，那个同学的卡带十有八九都被我们玩到了。因为没游戏玩，再加上马上要期末考试的原因，我们便开始抓紧学习——争取考一个好成绩，这样到暑假也可以好好地玩一把。

JS的诱惑

因为班里有好几个同学都有了自己的GBA，加上这次考试考得也不错，于是我下定决心让父亲给我买一台属于我自己的掌机。要怎么样才能让父亲答应呢？思来想去后，我想出一条自认为很妥的办法：在生日那天向我父亲要机子，就说是想要的生日礼物，他应该也不好回绝。

生日那天一大早，我跟父亲提到了这件事，父亲果然很爽快地答应了，我当时十分的兴奋：“现在就去买！”但父亲说要等他下班……我只好说：“我等你，下班早点回来。”



就这样，我从早上一直等到了下午六点钟，看到父亲回来了，我立马穿上鞋子，当时父亲还准备耍赖，说：“这么晚了，商场肯定关了。”但我没有听他的劝执意去买，父亲看没办法只好开车带我去了华强北。虽说我经常去华强北，但每次去都是去买衣服，从来没有去浏览过电子类的东西。到华强北时天色已经暗了下来，加上又不知道去哪里买，便无奈地走进了一家电子配件的商城，虽然听起来不靠谱，但幸运的是在二楼居然还真看到几家零星的电玩店。由于时间已经是晚上七点，很多店铺都关了门。我急了，在和父亲不停地吵吵下，走进了一家——嗯，这些最少半辈子都是忘不掉的。

那家店不大，只有五平方米左右，里面站了一个中年女子，我看了一下那狭小的柜台上放满了各式各样的游戏机（90%都是山寨货），寻找一番后终于看到了我想要的“它”——GBA。那个中年女子转过身来问：“小弟弟想买什么啊？”我答：“那个

GBA SP。”就在这时她的表情突然变了，笑着说：“好，我拿出来你看看。”

把机器递给我后，中年女子便开始夸起机子有多好多好，似乎是还怕我不买。试玩了一会我觉得还不错，就示意父亲可以买了。父亲于是询问起GBA SP的价格，还记得当时那个女的一口价说要1200……“什么？这东西要那么多钱？”我爸爸很吃惊，我也惊了，因为我说这机器才500……老板见状急忙忽悠道：“这台是升级版的限量的。还送两个游戏很划算的……”我和父亲在她的忽悠之下，最终以800元购入了机子，在等货的时候，老板让我选两款游戏，看到柜台最上面摆的一排《口袋》游戏，我一下就来了感觉，告诉老板我要《口袋妖怪 蓝宝石》和《黑宝石》（其实是《蓝宝石》的改版，有很多根本玩不下去的恶性BUG）。而买了机子回家以后，便招来了母亲的一顿劈头盖脸的谩骂……



更可恶的是，开学带到班里才证实这个JS不只是骗了钱还骗了机子，事后分析觉得我买的是一部翻新机，此机子比同学的屏幕明显黄了很多。但是就是因为有了它我才可以了解游戏的真谛之一——“团结”：我和小小干过最有趣的事是到之前说过那个有钱的同学借卡带，每次借两个还一个。他家卡带多而且他平时也不怎么玩，而我们从他那拿了卡带后再去和我们班里的同学换，这样一来就可以玩更多的游戏了。有一天我和小小在玩《火影2》的时候被发现了，我们就转移到了地下车库的一个小仓房里足足待了五个小时，《火影2》通关了，然而我们也到了晚上12点才回家，结果自然被父亲狠狠地教训了一顿。在接下来的两年里，我和小小还玩了无数款游戏并看了无数动漫，这三年的时光是我最快乐的记忆。

只身奋战

当然，这三年来我们不只是玩了，也学了。小小的成绩比我好得多，可惜的是我和他没有分到同一所学校，而因为学校作息时间的关系大家很少能碰面了。在小学的最后一个学期我努力学习，要把期末考试考得非常好，而父亲为了鼓励我便要给我再买一台游戏机……

我每次都比别人慢一拍，这次也不例外，在5年级的时候PSP就已经出了，到6年级的时候班里已经有好几个同学都买了，当时没有人玩“《MH》系列”，大家都是体育控，都玩《FIFA》要不就是《NBA 2K》。而这次买PSP也没有像上次那样失败，我十分幸运地找到了一家很厚道的电玩店买了台PSP-3000，不过很烦的是为了刷机一天跑了3次电玩店……而在后来的暑假里，我好好地补了把游戏。

上了初中以后，我认识了很多喜欢2.5次元、单反、动漫和网游的同学，但是偏偏没找到玩掌机的，这让我很不爽，迫使我开始在论坛中寻找快乐——还真不错，在好几个论坛里我都混到了中等等级，而和大家的交流也让我对掌机的了解越来越深。就在我对掌机一腔热血的时候，我经论坛里的好友介绍知道了《掌机王SP》这本书。我去报刊亭买了一本，看到小编们做出如此好看的专题，我十分兴奋，在那时起我便立志当一个游戏小编，开始是隔几辑买，现在则是每辑都写回函。后来又知道《游戏机实用技术》和众多UCG相关书籍，到了初二还接触了手办和二次元动漫，还去看了TGS、AGS等展览，甚至还去排了PSV的港版首发……在游戏玩家的日子里，我过得的确惬意；但现实也在不断地给我威压，升学考试的压力让我不得不好好去想接下来该怎么办——为了实现做小编的理想，我不得不放下游戏，好好复习……

人的一生很长，长到足够让我们认识多到数不清的角色；人的一生也很短，短到让很多人都没来得及想明白开心其实很简单。我庆幸，因为我喜欢的恰恰是让我很简单就能开心的游戏，简单直接到用一对一的互动，便能让我获得最纯粹的快乐和成就感……

玩家点评

NDS 勇者斗恶龙 怪兽统领者2 专业版

厂商：Square Enix　类型：RPG

评论人：D调の张扬　评分：8.5

作为一款资料篇性质的游戏来论，本作做得已经很到位了，增添了100多只新的怪物，几乎包括了所有“《DQ》系列”中出现过的怪物，还加入了许多技能并改了一些特性。而相对于前作，本作更强调通信战斗，战斗时候的一些基本要素由于细心分类而更容易轻松上手。

由于这款游戏是需要不断地抓怪、练级、合成的“时间杀手”，所以要是重头再来一遍的话实在太麻烦了，所幸在前作中RANK为A级和A级以下的怪物都可以传到本作中来，虽然S级以上的传不过来多多少少有些遗憾，但是用一队A级的怪物去秒杀各路BOSS也挺轻松的。因为新添的100多种怪物被分在了地图上的各个角落，所以玩家在跑地图时一定会眼前一亮，继而燃起收集之魂。而看着伙伴们渐渐强大，那种自豪感也是十分舒爽的。本作难度也有变化，例如在断崖山洞中蜗居的那个三眼BOSS变态了不少，笔者用前作可以完虐它的队伍在本作中撑不了7个回合。当然，作为资料篇，本作剧情方面在通关之前相对于《DQMJ2》也是没什么变化的，不过通关之后才出现新的地图和新的孵蛋系统还是给人不少新意的，不过需要Wi-Fi才能开通略显得有些不够体贴。





psv 重力异想世界

厂商：SCE　类型：ACT

评论人：血祭狂歌　评分：8

让玩家置身于一个全新的世界中的本作运用重力让主角完成各种任务，相当有新意。挑战任务设置得很丰富，完全没有重复的感觉，特别是自由竞赛，要求玩家自由运用各种重力能力达到目标时间，不同的方法达到目标的时间都不同，究竟怎么运用能力不仅考验玩家的操作，还考验着玩家的判断。游戏随着漫画式的剧情展开以及与时空旅人夫妇的对话，让重力风暴和重力世界的真相渐渐展现于玩家面前；而玩家在法式的BGM中轻松漫游城市，传送点的设定以及自动保存也都非常便利。乘飞空艇和列车穿梭于城市间欣赏重力世界的美景，或者自己操纵重力飞翔更是惬意至极。

作为“《重力》系列”第一作（从结尾可看出必有续作），本作也存在一些不足，比如没有画廊模式、剧情截图时一不小心就会跳过剧情但图没截成、读取速度较慢、后期长时间使用重力加速会突然卡住读取等，这些都是日后有望改进的地方。但总的来说，这绝对是诚意满满的佳作，强力推荐！



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

本栏目仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。



本辑的两条秘技都跟密码有关，是SEGA喜欢这样搞，还是整个业界趋势如此呢？最近《街头霸王对铁拳》也因为光盘中已带所有内容，却将解锁密码拿来卖DLC而饱受争议。为什么厂商总喜欢先给我们不完整的东西？



日版

光明之刃

シャイニング・ブレイド

●游戏密码

在游戏的标题画面依次选择“EXTRA”→“パスワ-ド”选项，可以输入密码解锁游戏中的隐藏要素。详细见下表。

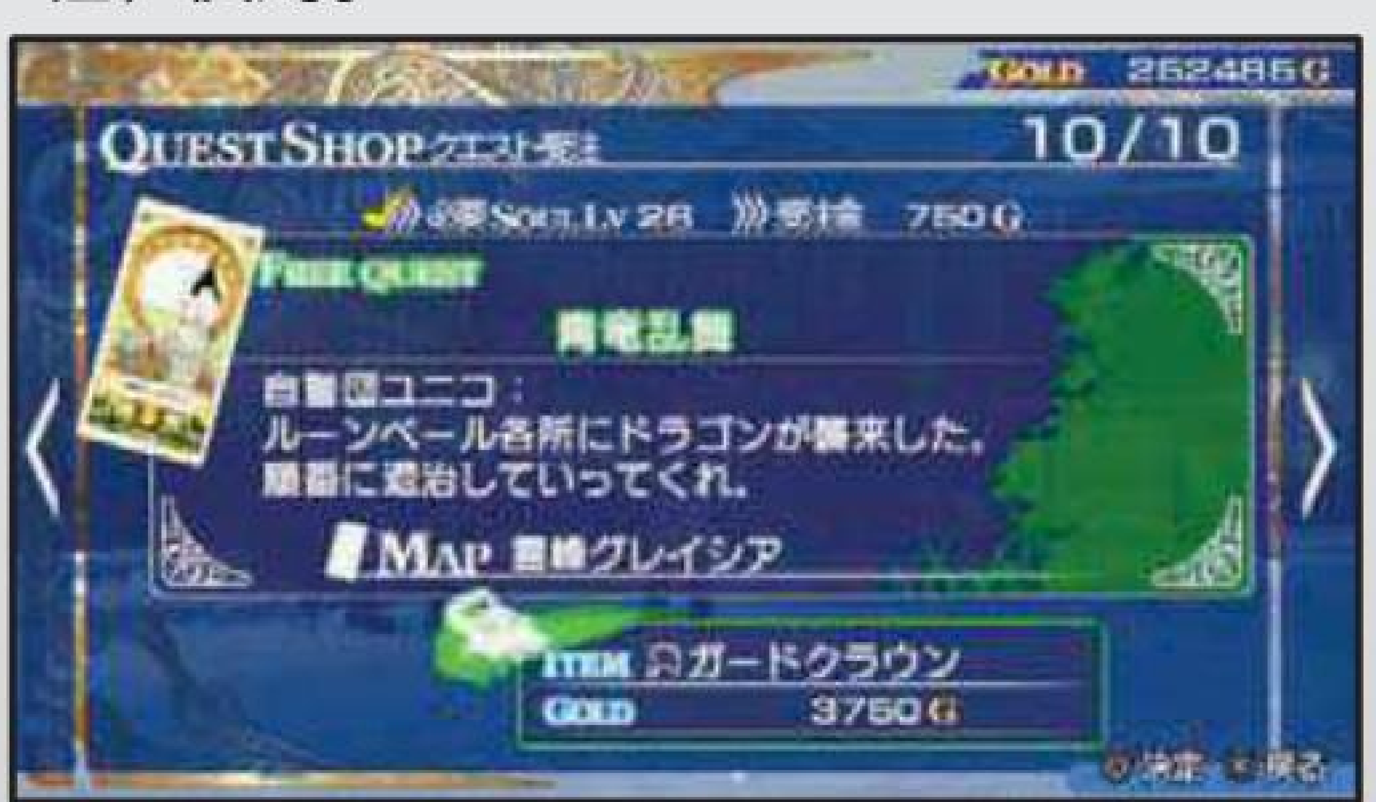


●经验值赚取

虽然正常游戏流程中不太可能会卡关，但在想要快速培养角色时还是可以利用一下的。第十章在山麓の街クレリア接下支线任务“青龙乱舞”，这是3个区域组成的关卡，过关后经验值约20000，金钱约28000，灵魂值约4300。

●无伤前进

在敌人即将发起攻击的一瞬间按下×键，跳出询问回合结束的菜单后，敌人的攻击会强制终止，且已经打出的子弹也很有可能不会造成伤害。利用这一点玩家可以安全地冲过一些危险地带。不过该秘技可能令本就简单的难度变得更加没有挑战性，慎用。



面包食谱

名称	密码	效果
ケフィアパンのレシピ	65HAPKJE4892PMFJ	攻击的射程提升
パンダパンのレシピ	NB3R34TJBZJA3MNE	防御大幅下降，敌人命中大幅下降
学业成就のレシピ	AHCPEFS8MTW7EBY8	敌人施加的状态异常无效
情报通のレシピ	GQ75FKNTP74M3QF7	攻击命中提升
夜食のレシピ	2CWL84RC9KTL5SA4	战斗中取得经验值2倍
海贼のレシピ	ZNL6JXZRW8SBLJEL	偷盗系技能珍稀道具获得率提升
传说のレシピ	F4KWZ8BELSGAGZ7Q	攻击力与魔力提升

ケルベロス换装

名称	密码	效果
Type：アーミー	8FGNAJS7CGNGS6XL	平衡性
Type：フォトン	349N3MA7R76KGWFL	特化魔防
Type：ネイビー	AWBJLCQNKSKACM43	降低防御特化攻击



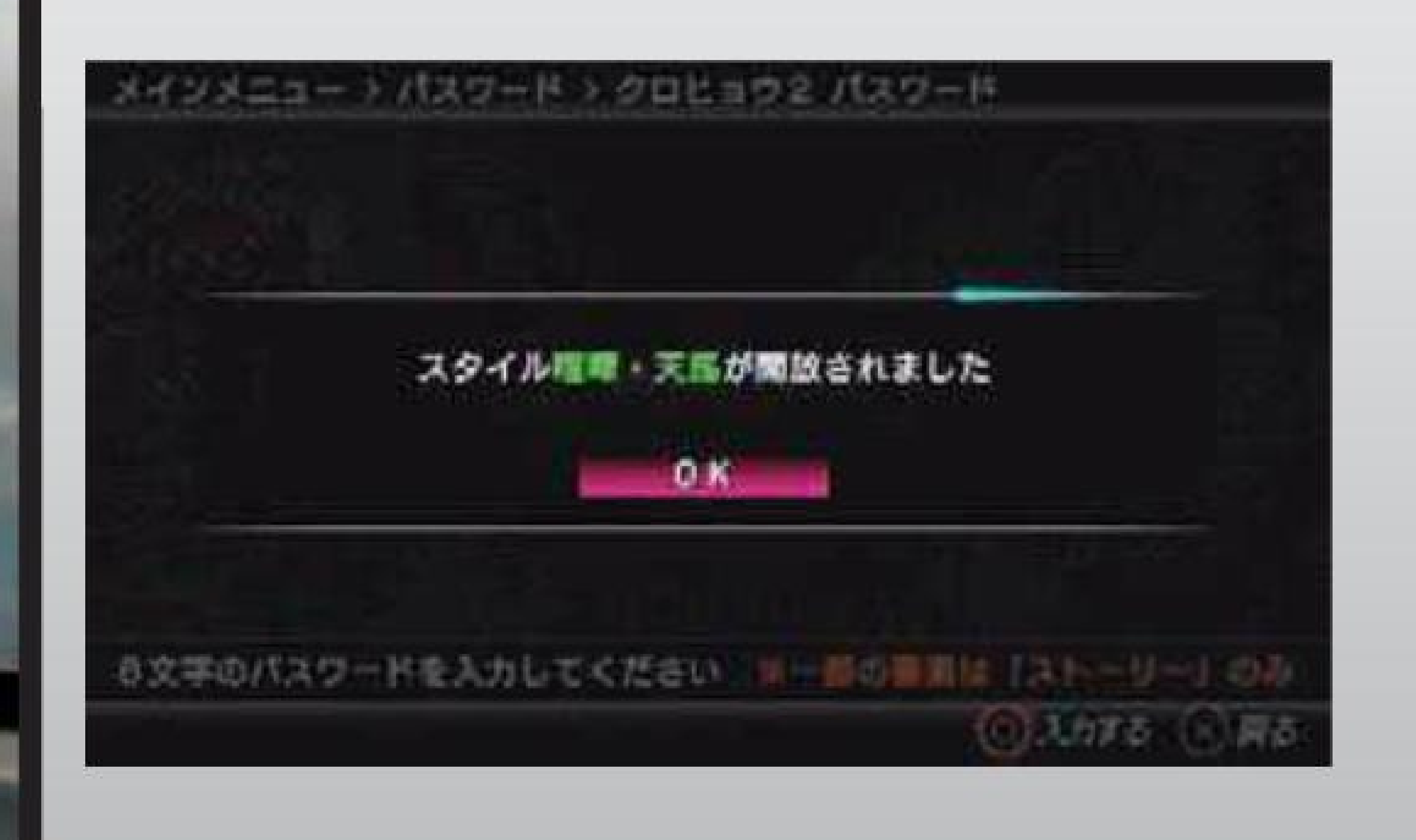
日版

黑豹2 如龙 阿修罗篇

クロヒョウ2 龙が如く阿修罗编

●密码

在主菜单界面下输入特定的密码，就能获得相应的特典。以下是目前已知的密码。



类型	名称	密码
战斗风格	喧哗・天马	05193704
必杀技	ジェットボディー武式	71837239
	スレッジフロントキック	26084993
	青岚绝刀脚	59752036
道具	拳帝のバングル	39163728
	カテナチオブレスNEO	60188436
	刚力ブレス	50817402
	蹴帝のアンクレット	90399501
	角色换装部件	94173918



日版

新光之神话 帕尔蒂娜之镜

新・光神话 パルテナの镜

●十二宫神殿

部分章节中，有称为十二宫神殿的隐藏房间，里面放置有神器或奇迹，进入房间后才能获得。之后该房间内的神器或奇迹会消失，即使再次进入也无法反复获得。以下是流程中的十二宫神殿具体位置。



章节	星座	获得物品	地点
2章	射手座	神弓サジタリウス	マグナ所在的大厅前面的阶梯的墙壁，就是パルテナ指出的宝物库所在区域接下来的阶梯途中
4章	金牛座	豪腕タウラス	在有很多落穴的地方的某个发光落穴中
6章	双子座	卫星ジェミニ	地下区域左侧击破BOSS后，在地下横着的通路中
8章	巨蟹座	射爪キャンサ–	有许多球体的区域，在第二层无视跳台，走到尽头落下的1层的房间
10章	狮子座	爆筒レオ	穿过熔岩地带房间后的房间左手边
12章	处女座	破掌ヴァ–ゴ	后半段从黑暗区域出去之前，将敌人消灭后（会出现蓝色升降机的地方），搭乘入口右边的升降机
14章	天秤座	逆袭リ–ブラ	BOSS战前的房间，穿过后面的电击墙（需要回避）
16章	天蝎座	狙杖スコルピオ	落穴跳下去后立刻往反方向前进（有错过的可能性）
18章	牡羊座	金铠エアリ–ズ	在有温泉的区域中，在温泉左边，与前进方向相反方向的狭窄通路尽头
20章	山羊座	巨塔カプリコ–ン	上锁的门正面的牢房中，穿过最里面的房间的墙壁
23章	水瓶座	击剑アクエリアス	在有光之滑道的房间中，搭乘第二个光之滑道，然后再次搭乘这个滑道回来
24章	双鱼座	复活パイシ–ズ	地面战开始后搭乘第一台升降机，之后立刻向反方向前进

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

栏目主持 胧月

4月上旬除了《再世篇》外，意外地闹起了游戏荒，好在3月下旬的《王国之心3D》、《新·王样物语》能够救急。而再过大约十来天，战棋迷望穿秋水的《火纹 觉醒》就要正式与大家见面，本作正好与《再世篇》错开一个游戏周期，不会出现撞车。跨NDS和PSP两个平台发售的《名侦探柯南 始于过去的前奏曲》虽然不算重量级，不过也是NDS上久违的传统游戏新作（相对于那些培训软件而言），柯南迷和侦探类AVG的FANS可以略加留意。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

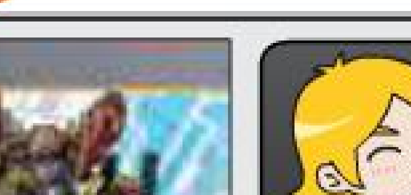
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2012年4月			
19日	火焰之纹章 觉醒	ファイアーエムブレム 覚醒	Nintendo	S・RPG	4800日元
19日	公主代码	CODE OF PRINCESS	Agatsuma	A・RPG	6090日元
19日	地球百科	Earthpedia	Gakken	ETC	4980日元
19日	纳米突击	Nano Assault	Cyberfront	STG	5040日元
19日	女孩时尚3D 目标是顶级设计师	ガ-ルズファッション3D☆めざせ! トップスタイリスト	Ubisoft	ETC	3990日元
26日	替换世界 白与黑的迷宫	シフティング ワ-ルド 白と黑の迷宫	Arc System Works	ACT	3990日元
26日	真・三国无双 VS	真・三国无双 VS	Koei Tecmo Games	ACT	6090日元
26日	海豹宝宝 好孩子、圆孩子、健康的孩子	まめゴマ よいこ まるいこ げんきなこ	日本Columbia	SLG	5040日元
		2012年5月			
17日	联合01	GUILD01	Level-5	ETC	3980日元
17日	柏青哥天国3D 大海物语2 职业柏青哥风云录・花 希望与背叛的学园生活	パチパラ3D 大海物语2 ~パチプロ风云录・花 希望と里切りの学园生活~	Irem	ETC	6090日元
24日	G1大赏	G1グランプリ	Genki	SLG	6090日元
24日	马里奥网球 公开赛	マリオテニス オ-プン	Nintendo	SPG	4800日元
24日	大家的缘日	みんなの缘日	NBGI	ETC	3990日元
24日	快乐动物牧场	ハッピ-☆アニマル牧场	Ubisoft	SLG	3990日元
31日	勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆3D	ドラゴンクエストモンスタ-ズ テリ-のワンダ-ランド3D	Square Enix	RPG	5490日元
		2012年6月			
14日	阿贡贪吃大冒险	ゴン バクバクバクバクアド ベンチャ-	NBGI	A・AVG	5040日元
14日	战火纷飞 精英分队	Heavy Fire The Chosen Few	Hamster	FPS	4980日元
28日	侦探 神宫寺三郎 复仇的轮舞	探侦 神宫寺三郎 复仇の轮舞	Arc System Works	AVG	5040日元
28日	卡片召唤师	カルド セプト	Nintendo	TAB	4800日元
		2012年7月			
5日	世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神	世界树の迷宫Ⅳ 传承の巨神	Atlus	RPG	6279日元
19日	魔法工厂4	ル-ンファクトリ-4	Marvelous AQL	A・RPG	5229日元
		2012年春			
未定	鸦3D（暂名）	カラス3D（暂名）	Mile Stone	STG	售价未定
		2012年夏			
未定	哭牙	哭牙 KOKUGA	G.rev	STG	售价未定
		2012年内			
未定	女孩风格（暂名）	GIRLS MODE（暂名）	Nintendo	ETC	售价未定
未定	勇气原点 飞翔妖精	BRAVELY DEFAULT	Square Enix	RPG	售价未定
未定	纸片马里奥（暂名）	ペ-パ-マリオ（暂名）	Nintendo	RPG	售价未定
未定	雷顿教授对逆转裁判	レイトン教授VS逆转裁判	Level-5	AVG	售价未定
未定	路易的鬼屋2（暂名）	ルイ-ジ マンション2（暂名）	Nintendo	A・AVG	售价未定
未定	时间旅人	タイムトラベラ-ズ	Level-5	AVG	售价未定
未定	幻想生活	ファンタジ-ライフ	Level-5	RPG	售价未定
未定	海王	海王	Marvelous AQL	A・AVG	售价未定
未定	动物之森（暂名）	どうぶつの森（暂名）	Nintendo	ETC	售价未定

Nintendo DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2012年4月			
19日	名侦探柯南 始于过去的前奏曲	名探侦コナン 过去からの前奏曲	NBGI	AVG	5040日元
26日	薄樱鬼 黎明录 DS	薄樱鬼 黎明录 DS	Idea Factory	AVG	5040日元
		2012年6月			
未定	口袋妖怪黑2	ポケットモンスタ-ブラック2	Pokemon	RPG	售价未定
未定	口袋妖怪白2	ポケットモンスタ-ホワイト2	Pokemon	RPG	售价未定



第2次超级机器人大战Z 再世篇



4.5

◆NBGI◆S・RPG◆7330日元

作为《机战》20周年纪念作品的《第2次机战Z》终于迎来完结，这次各个平行世界的钢铁巨人们将集结在一起，为玩家带来一场规模空前的时空大战。登场作品方面，除了延续前作的作品外，还加入了《太阳使者 铁人28号》和《超时空要塞7》等新面孔，阵容可谓相当豪华，相信又会让玩家在选择出战机体时苦恼上一阵。

PlayStation Vita

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2012年4月					
12日	雷曼 起源	Rayman Origins	Ubisoft	ACT	2500日元
12日	Nikoli数独V 珠玉12谜题	ニコリの数独V 珠玉の12パズル	Hamster	ETC	5229日元
19日	音乐方块 电子交响	ルミネス エレクトロニック シンフォニー	Ubisoft	MUG	3990日元
26日	圣人协奏曲 陨星之献诗	シェルノサージュ 失われた星へ捧ぐ诗	Gust	SLG	5040日元
2012年6月					
7日	与凯蒂猫在一起！打方块V	ハローキティといっしょ！ブロッククラッシュV	Dorasu	PUZ	4800日元
7日	机动战士高达SEED 激战宿命	机动战士ガンダムSEED BATTLE DESTINY	NBGI	ACT	5980日元
14日	超级猴子球 大玩特玩	スーパーモンキーボール 特盛あそビ～タ！	SEGA	ACT	5040日元
14日	Persona4 黄金版	ペルソナ4 ザ・ゴールデン	Atlus	RPG	7329日元
28日	潜龙谍影 HD版	メタルギア ソリッド HD エディション	Konami	ACT	4980日元
2012年8月					
未定	英雄传说 零之轨迹 进化版	英雄传说 零の轨迹 Evolution	Falcom	RPG	6090日元
2012年春					
未定	龙之王冠	Dragon's Crown	Ignition	A・RPG	售价未定

PlayStation Portable

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2012年4月					
5日	第2次超级机器人大战Z 再世篇	第2次スーパーロボット大战Z 再世篇	NBGI	S・RPG	7330日元
19日	雅恋 淡雪之宴	雅恋 ～MIYAKO～ あわゆきのうたげ	Idea Factory	AVG	6090日元
19日	名侦探柯南 始于过去的前奏曲	名探侦コナン 过去からの前奏曲	NBGI	AVG	5040日元
19日	圣赞诗篇 聚集在奥利哈刚神名之下	圣なるかな –オリハルコンの名の下に–	Cyberfront	S・RPG	6090日元
26日	游戏里也要听爸爸的话	ゲームでも、パパのいうことを闻きなさい！	NBGI	AVG	6280日元
26日	斯坦因之门 比翼恋理的爱人	シュタインズ・ゲート 比翼恋理のだーりん	5pb.	AVG	6090日元
26日	D阶段 朱姬之章	Phase D 朱姬の章	Boost On	AVG	3969日元
26日	青之驱魔师 幻刻之迷宫	青の祓魔师 幻刻の迷宫(ラビリンス)	NBGI	AVG	5230日元
26日	神孕 请为我生孩子吧！	コンセプション 俺の子供を产んでくれ！	Spike	RPG	6279日元
26日	惊鸿骑士杰克斯 I+FD 携带版	スカーレッドライダーゼクス I+FD ポータブル	Red	AVG	8190日元
26日	山田一合集	山田一 BOX	Cyberfront	AVG	8190日元
26日	未来日记 第13个日记所有者 RE：WRITE	未来日记 13人目の日记所有者 RE：WRITE	角川Games	AVG	6090日元
26日	断罪的玛利亚 钟	断罪のマリア ラ・カンパネラ	Karin	AVG	6090日元
未定	家里蹲奋斗记	俺に动けつて言われても	e–Smile	RPG	1000日元
2012年5月					
17日	Persona2 罚	ペルソナ2 罚	Atlus	RPG	6279日元
17日	我的妹妹哪有这么可爱 携带版哪会有续作	俺の妹がこんなに可爱いわけがない ポータブルが続くわけがない	NBGI	AVG	6280日元
17日	苍黑之楔 绯色的碎片3 通向明天的门	苍黑の楔 绯色の欠片3 明日への扉	Idea Factory	AVG	6090日元
17日	文明开华 葵座异闻录 再演	文明开华 葵座异闻录 再演	Furyu	AVG	6090日元
24日	冬宫哥特 沃尔姆・扎基尔与暗之仪式	エルミナージュ ゴシック ～ウルム・ザキールと暗の仪式～	Starfish	RPG	6090日元
24日	歌唱王子 出道	うたの☆プリンスさまっ Debut	Broccoli	AVG	6090日元
24日	十三支演义 偃月三国传	十三支演义 ～偃月三国传～	Idea Factory	AVG	6090日元
24日	水月 贰 携带版	水月 贰～Portable～	GN Software	AVG	6279日元
31日	娇蛮之吻3学期 携带版	つよきす3学期 Portable	Candysoft	AVG	6825日元
31日	苍翼默示录 连续变换 扩张版	ブレイブルー コンティニュアムシフト エクステンド	Arc System Works	FTG	5040日元
31日	危恋搜查室	アブナイ恋の搜查室	QuinRose	AVG	6300日元
31日	神与恋爱心	神さまと恋ゴコロ	Takuyo	AVG	7140日元
2012年内					
未定	Fate/新章 CCC	フェイト/エクストラ CCC	Marvelous AQL	RPG	6279日元
未定	机动战士高达AGE	机动战士ガンダムAGE	NBGI	RPG	售价未定

DVD 光盘内容导视

游戏展望台

- 火焰之纹章 觉醒
- 毁灭英雄
- 真·三国无双 VS
- 第2次超级机器人大战Z 再世篇
- 青之驱魔师 幻刻之迷宫
- 启魂者
- 圣赞诗篇 聚集在奥利哈刚神名之下
- Persona4 黄金版
- 圣人协奏曲 陨星之献诗
- 抵抗 燃烧天空
- 蒙特祖玛的宝藏 闪电战
- 桌上足球 2012
- 真人快打





新作特搜队

- 口袋妖怪+信长之野望
- 心跳回忆 女生版 珍藏版
- 第三个故事
- 妖精的尾巴 杰尔夫的觉醒
- 光明之刃
- 黑豹2 阿修罗篇
- 新·光之神话 帕尔蒂娜之镜





喧闹游园

粉碎博士疯狂砸掌机



热血最强

《山脊赛车》DLC赛道极速跑法



本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《口袋妖怪+信长之野望》的视频中，第一场战斗开始，我方派出的口袋妖怪数量是几个？

A：1个　　B：3个　　C：6个



PEGA精美游戏周边 3名

游戏·人 VOL.46

大16开136页+DVD光盘



全面升级为DVD的《游戏·人》本辑将继续改进，收录影像时长将大幅增加，为您呈现更多业界内幕与游戏开发秘闻。内文方面本辑重点推荐《质量效应3》的幕后故事，以充满传记色彩的叙事手法揭秘这款年度巨作的诞生经过，以及被删减的机密内容。“传世之书”将讲述游戏图像的进化史，深入浅出、图文并茂介绍游戏图像技术的发展。崭新登场即大获好评的“业界秘史”栏目本辑将以更大篇幅挖掘趣味性满点的业界八卦秘闻。Rockstar巨作《马克斯·佩恩3》上市在即，“滩边旧拾”栏目深入回顾该系列的方方面面。另有重磅特企敬请期待！

本辑看点预览

《质量效应3》
幕后故事

《未知海域 黄金深渊》
开发秘话

“行”者的旅途：
《Journey》的故事

《COD》秘史：
消失的恶魔旅团

《生化危机3》：
迟到13年的开发秘话

高清时代的那些事儿
——浅谈图像进化史

…………

4月中旬，与您邀约！

4月中旬 全国上市

OtaQ 亚洲动漫游戏文化专门志 VOL.2



112页全彩大16开+影像DVD光盘×2+大海报

《OtaQ》第2期将在4月以全新面貌与读者见面。本期《OtaQ》携手日本最著名的OTAKU文化网站与电视节目“Culture Japan”，带来Culture Japan特别企划三连发——主创Danny Choo采访、来自Danny的个人专栏以及首次授权登陆中国的中文字幕版“Culture Japan”最新第2季电视节目。此外我们的小编还前往香港，带来今年亚洲最大的动漫活动之一——C3日本动玩博览2012的现场报道以及野中蓝、石川智晶、飞兰、栗林美奈实等艺人的采访实录。其他内容还有DD&BJD摄影专题、初音未来大感谢祭现场游记、CAPCOM会社探访以及KOTOKO中国之行报道等精彩内容。《OtaQ》光盘视频内容全面升级，两张DVD分别收录C3展会游记、声优活动与演唱会实录、以及首次授权登陆中国地区的中文版“Culture Japan”，另有原创海报赠品相送。

《OtaQ》vol.2 六大看点：



Culture Japan特别企划三连发
——访谈、专栏、中文节目



C3日本动玩博览2012图文游记、声优与歌手采访



DOLL摄影专栏、新增BJD专题特稿



CAPCOM会社探访，独家采访亚太区负责人



双DVD带来前所未有的丰厚视频内容



电音歌姬KOTOKO中国之行专访报道



口袋玩家 VOL.53

《口袋妖怪》的专门志，收录游戏、动画、漫画、卡片、周边……尽在其中！

卷首特辑

新旧交替世代的口袋妖怪

2011年末商战后3DS完全崛起，而NDS平台的《口袋妖怪+信长之野望》也不出预料地拥有了不错的销量，本辑，来聊聊在这新旧交替时我们喜爱的《口袋妖怪》的地位和作用。

劲作攻略

口袋妖怪+信长之野望

系统详解、一周目二周目天下统一全攻略，资料详解……

口袋漫画

《口袋妖怪+信长之野望》官方漫画

本辑开始我们带来新的口袋漫画，来看看战国绘卷中的武将和口袋妖怪们的故事吧！

研究所

口袋妖怪详尽分析——属性专题之超能系

——姆夏纳、哥特塞尔、素利柏、吸盘魔偶、光精灵、由库西，超能战士本辑来袭！



4月12日 全国上市！

附送精美赠品：

眺望鼠金属挂饰

光盘收录口袋妖怪+信长之野望》试玩视频、《宠物小精灵BW》最新动画以及《DP》补完动画。

大抽奖继续进行！

抽奖继续进行，本辑依旧有正品口袋玩偶等你来拿！

ISBN 978-7-88541-246-3
9 787885 412463
本手册随盘附赠不能单独销售
ISBN 978-7-88541-246-3
掌机王光盘定价：12元 （1DVD+1手册）